昭和59年11月1日発行（毎月1回1日発行）第3巻第11号昭和57年12月6日第3種郵便物認可昭和59年5月1日国鉄首都特別扱承認雑誌第7517号

1984 11

わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌

マイコン BASIC Magazine

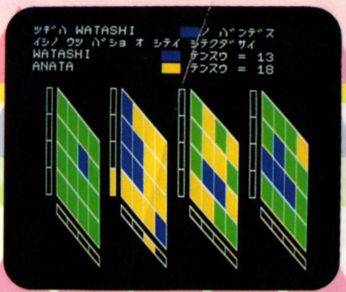


特別定価 ¥350

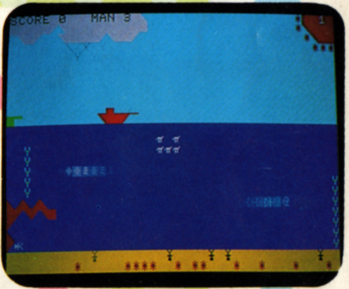
53機種のパソコン用ソフト70本一挙掲載

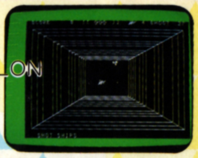
移植マスタ一大作戦28 Dr.D&つぐ美のプログラム・クッキング（UFOゲームの巻）

実用プログラム・コーナー





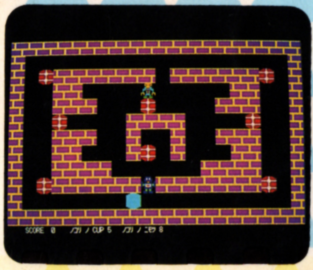


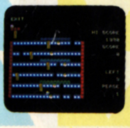


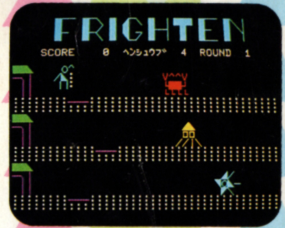


















マイコンスーパーソフトマガジン NEW GAME! スター・フォース他

'84 マイコンBASICマガジン 11 ★53機種70本のソフト掲載/UFOゲームを作ろう 電波新聞社


QDって、速いからすてき。
サンダーフォースも、ナント8秒でスタート！
そうでしょう、そうでしょう、やはり感じましたね。
MZ-1500は"走り"の違うQDを頂点に
上達に応えてどんどん発展するトライアングル設計、
さらに創造力に火をつけるクリエイティブパワーも手応え十分。
夢中にさせてくれるニューパソコンの登場です。
ドクターパソコン宮永好道
SHARP
Quick Disk
クイックディスク
QD
フロッピーの高速性とカセットの経済性を備えたこれからの記憶装置QD(クイックディスク)をパソコンで初めて搭載しました。プログラムやデータを読み取るスピードがなんと約8秒、待つ時間も気になりません。しかも1枚450円という使いよさ、さらにパーソナルプログラムやデータの整理に適した両面128KBというてごろな容量です。
TV提供番組「パソコンサンデー」
10月より毎週日曜、MZ-1500を使った楽しい講座がスタートしました。
■講師：Drパソコン宮永好道 ■司会：下条アトム/坂上味和
●テレビ大阪9:30～10:00●テレビ東京9:30～10:00●テレビ愛知9:30～10:00
●秋田テレビ8:30～9:00●福島テレビ23:00～23:30●テレビ静岡24:35～25:05●びわ湖放送9:30～10:00●奈良テレビ12:00～12:30●テレビ和歌山9:30～10:00●西日本放送7:00～7:30●南海放送7:00～7:30●沖縄テレビ8:30～9:00●熊本県民テレビ8:30～9:00……………………※以下の放送局ではMZ-5500を使った講座放送中●北海道放送23:40～24:10●東北放送23:45～24:15●新潟放送7:00～7:30●長野放送9:30～10:00●石川テレビ24:35～25:05●KBS京都17:30～18:00●広島テレビ7:00～7:30●テレビ西日本24:36～25:06●山梨放送10:30～11:00
シャープ株式会社 本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
●お問い合わせ、資料請求は…シャープ㈱国内産機営業本部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)
資料請求券
MZ-1500
ベーマガ
11係

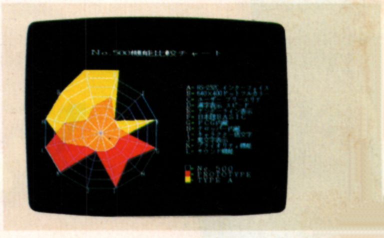


SHARP
新登場
THUNDER FORCE
HIGH SCORE
50000
YOUR SCORE
1280
SCENE: 1
SHIELD NOTHING
FIRE LED: 3
©1984 By
Tecno Soft
SHARP
SHARP
QD
新しい発展力をもったトライアングル設計
MZ-1500
パーソナルコンピュータ 標準価格89,800円
写真の14型カラーディスプレイMZ-1D15B 標準価格72,000円はオプションです。
RAM ファイル
CLEAN
〈創造力をかきたてるクリエイティブパワー〉●グラフィックは320×200ドット8色＋24文字のPCG、または1000文字のPCGが使い分けられるクリエイティブ設計●6オクターブ3重和音のPSGを2チャンネル装備●34種のメッセージを登録したボイスボード(オプション)を使えば、MZ-1500がしゃべるパソコンに●漢字対応BASIC(QD)装備、「住所録」などすぐに使えるソフト付 〈主なオプション〉●RAMファイルMZ-1R18 標準価格18,000円●ボイスボードMZ-1M08 標準価格10,000円●漢字ROMボードMZ-1R23 標準価格19,800円 ●辞書ROMボードMZ-1R24 標準価格22,000円
※画面はハメコミ合成で、テクノソフト制作の「サンダーフォース」より。

限界を超えた手応えだ。

いま〈X1ターボ〉の誕生。多彩なグラフィック能力で定評あるパソコンテレビを新しい実務能力を含めトータルにバージョンアップ。日本語処理能力を充実した**漢字BASIC**。漢字1,000文字、そして高速で緻密なグラフィックス表現ができる**640×400ドットフルカラー表示**。ビデオをつないでそのままスーパーインポーズ録画できる**デジタルテロッパを内蔵**。**最大約80Kバイトのユーザーエリア**。RAM172Kバイトの大容量メモリ。さらにマウス、RS-232Cなど**ユーザーインターフェイスの強化**。X1シリーズの豊富なソフト資産が活用できる**上位コンパチブル設計**など、実務はもちろんホビー領域も含めたパソコンの新しい世界を拓きます。







新登場

パソコンテレビ

X1 turbo シリーズ



10月末発売



10月末発売



11月中旬発売

パーソナルコンピュータ	Model 30 (CZ-852C)	Model 20 (CZ-851C)	Model 10 (CZ-850C)
ミニフロッピーディスクドライブ	2ドライブ内蔵	1ドライブ内蔵	オプション
データレコーダ	オプション	オプション	内蔵
標準価格	278,000円	248,000円	168,000円

カラーディスプレイテレビ	CZ-850D 標準価格 129,800円

●カラーはそれぞれオフィスグレー、ローズレッドの2色があります。

■新開発の漢字BASICでワードプロセッシング

●漢字変換はカタカナ、ひらがな、ローマ字のいずれからでも可能●PRINT文やDATA文などにも直接漢字が書き込め、プログラムの修正、訂正もきわめて容易●JIS第一水準漢字ROM標準実装●漢字V-RAM搭載により漢字1000文字を高速表示●アトリビュートによる拡大機能●音訓変換機能●ヘルプ機能装備●50音順キー配列への変換スイッチ付

■640×400ドットフルカラー（基本8色）

●画期的なタテ400/200ライン自動切換え表示、320×400ドット/640×200ドット/320×200ドット選択可能（Model 30、Model 20）●高速定義を実現したユーザー定義のキャラクタ―ゼネレータ●ヨコ2倍、タテ2倍、タテヨコ2倍の3通りに拡大できるアトリビュート機能●プライオリティ機能●高速ペイント機能●座標変換機能●パレット機能

■新開発SSS※方式のデジタルテロッパ内蔵（特許出願中）

●ホームビデオを接続するだけでコンピュータ画像やスーパーインポーズ画像をそのまま録画●黒色インポーズ機能

※セパレートサブキャリアシステムの略▶Model 10ではデジタルテロッパはオプション。▶スーパーインポーズはタテ200モード以下で使用できます。▶ビデオ編集時（デジタルテロッパ機能使用時）には、320×200モード以下でご使用ください。

X1シリーズ、X1Ck・X1Cs・X1D・X1もあります。

SHARP

新しい実務フィールドへ。

ニューメディア時代を見据え、
VI(ビジュアル・インテグレーション＝映像統合)をすすめるシャープが、
先進のアーキテクチャで拓く新しい実務領域。
パーソナルビジネス、企画・調査、デザイン、教育、研究、販売促進など、
さまざまな分野で存分に活用できます。

BASICで即ワードプロセッシング

プログラミング感覚で報告書や案内書が作成できます。企画・調査、販売レポート、さらに教育、研究分野の各種レポートなど幅広く活かせる新機能です。プリンタ(オプション)をつなげば、美しい文書が作成できます。

説得力に差をつけるグラフィックス

ビジネスデータをグラフ化したり、要点を図式化したわかりやすいチャートを作成するなど密度の高いコミュニケーションを実現。ハイレベルな640×400ドットフルカラー。アニメーション、テキスタイルといったアートやデザイン分野にも活かせます。

実務ニューメディアとしてのビデオ編集

映像カタログ、映像マニュアル、ビデオPOPなど販売促進に……ビデオテープを新しいメディアとして実務に活かせます。さらに実写の映像とコンピュータ画像との合成によるビデオ教材作りにも最適。もちろん自作ビデオの編集も一気に身近になりました。



写真はModel 30、マウスはオプションです。
●画面はハメコミ合成です。

■バージョンアップにより一気に飛躍した基本機能

●最大約80Kバイトのユーザーエリア、大容量172KバイトRAM標準実装(Model 30、Model 20)●5インチダブルトラックミニフロッピー(640Kバイト、1Mバイト)、8インチフロッピー(IBMフォーマットも可)、10MバイトハードディスクをBASICでサポート●マウス、RS-232Cなど多彩なインターフェイス内蔵(Model 30、Model 20)●CPU:Z-80A、サブCPU2個搭載

■"3 in 1"を実現した15型SQカラーディスプレイテレビ

●世界初、640×400/640×200ドットの自動切換えを実現、2台分のディスプレイ機能とテレビ機能を1台に集約した"3 in 1"の画期的なディスプレイテレビ●シャドウマスクピッチ0.4mm●着脱自在のデジタルショットビジョン搭載●デジタルサイン内蔵●RGB8ピン入力端子装備●ビデオ入力・テレビ出力端子、モニター出力端子装備

■多機能・薄型キーボード採用

●カナ付ASCII準拠、キー配列を50音順に変換可能

詳しい資料を
ご請求ください。

資料請求券
X1 Turbo
ベーマガ・11月号

シャープ株式会社 本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)●お問い合わせ、資料請求は…本社内電子機器事業本部システム機器営業部
またはシャープエンジニアリング㈱ 〒114 東京都北区東田端2丁目13番17号 ☎(03)893-4649 およびシャープビジネス㈱ 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

我が家のカルチャーセンター。



このとしになって、いまさら「お誕生パーティー」でもないけれど。
娘のヤツ、友達を集めて祝ってくれよるらしい。
パソコンを、こんなウレシイ使い方しよって、鉄矢、思わず目頭が熱いですよ。
このPC-6601、我がかあちゃんも家計簿やら回覧づくりやら、しっかり活用しとるし。
不肖ワタクシも目下「私家版・武田家の人々」をワープロ機能で執筆中。
どうやら武田家、PC-6601を囲んで話題の絶えそうにない、今日この頃でございます。



高性能はヒトをやさしくする。

PC-2000シリーズ／PC-6000シリーズ PC-6001mkII／PC-6600シリーズ／PC-8000シリーズ PC-8001mkII／PC-8200シリーズ
PC-8800シリーズ PC-8801mkII／PC-100シリーズ／PC-9800シリーズ PC-9801E／PC-9800シリーズ PC-9801F／N5200 モデル05

コンピュータ アンド コミュニケーション

フロッピィ内蔵で ホームワープロにもなる。

パソコンが機敏に、使いやすくなった。

マイクロフロッピィ内蔵。

1ドライブ143Kバイトの3.5インチフロッピィディスクドライブを内蔵しましたから、今までのようにプログラムをテープから写しかえるなどのわずらわしい操作をしなくてすみます。スイッチON、フロッピィポン、の初心者には嬉しいカンタンさ。3.5インチディスクはコンパクトで、しかも高機能です。

買ったその日からすぐ使える。

ディスクソフト5枚つき。

①日本語ワードプロセッサ(事例集つき)
②英文カナワードプロセッサ、表計算(パソカルク)、ミュージック、ユーティリティー
③④⑤コロニー・オデッセイ冒険編(小松左京先生監修によるアドベンチャー・ゲーム)

パソコンで手紙を書こう、日記をつけよう。

日本語ワープロ機能。

本体に1024文字の漢字ROMを内蔵。添付の日本語ワープロソフトでJIS第一水準の2965文字をカバーしますから、手軽に文書をつくることができます。書きあげたら、専用プリンタ(別売)で美しくプリントアウト。日記や案内状、レポート、会報をつくるなど、パソコンライフの幅がいちだんと広がります。

パソコンが歌って喋る。

音階つきボイスシンセサイザ。

好きな言葉をパソコンに喋らせることのできるボイスシンセサイザが、2オクターブの音階もマスター。歌うパソコンになりました。

色彩あざやかに15色。カラーグラフィック機能。

320×200ドットでは4色、160×200ドットでは15色の、ドット単位カラー表示ができます。お絵描きプログラムを使えば、パソコンで思いどおりのカラフルな絵が描けます。グラフや表も、見やすくあざやかです。

テレビ、ビデオ画面にパソコン画面を合成。

スーパーインポーズ機能。

インタフェースを内蔵していますから、ユニット(別売)を接続するだけで画面の合成ができます。例えば家族ビデオに日付やタイトルを入れるなど、楽しいオリジナルビデオがつくれます。

パソコンがミュージシャンになった。

ミュージックシンセサイザ。

専用LSIを内蔵したので、8オクターブ・三重和音の演奏ができます。オーディオ機器と接続することもでき、映像と音楽との合成で独創的なファンタジーの世界を演出できます。



●CPU Main μPD 780C-1(4MHz) Sub μPD8049(8MHz) ●ROM 96Kバイト ●RAM 65Kバイト ●漢字 1024字内蔵/添付ソフトによりJIS第一水準2965字対応 ●スクリーン構成40文字×20行 ●プリンタインタフェース セントロニクス社仕様準拠 ●カセットインタフェースFSK方式(600、1200ボー) ●寸法365×113×380(mm) ●重量4.5kg

NECパーソナルコンピュータ
PC-6600シリーズ
PC-6601

本体標準価格……143,000円
12型カラーディスプレイ PC-KD201
標準価格……59,800円
ディスプレイ置台 PC-66M75
標準価格……5,500円
サーマルプリンタ PC-PR401
標準価格……39,800円

好評発売中！



本体標準価格84,800円

- ●ボイスシンセサイザ内蔵、話せるパソコン。
- ●漢字ROM搭載、読みやすく、見やすい表示。
- ●色彩あざやか、15色カラーグラフィック機能。

パソコンが、話せる・漢字る・カラフル。

NECパーソナルコンピュータ
PC-6000シリーズ
PC-6001mkII(マーク)

家族の新しい絆を生むパソコン。PC-6600シリーズ

ありがとう。愛されて100万台。NECのパソコンファミリー

国内実績 No.1

日本電気グループ NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル)……☎(03)452-8000
※電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。



信頼と創造の富士通

天才は限度を超える。

富士通



パソコンにFM時代を拓いた富士通から、天才肌の新鋭登場。あの名作FM-7を思いきりグレードアップ。その名もFM-77です。目を見はる新機軸、息をのむ多機能、しかも豊富なソフトはそっくりそのまま継承。もう想像力に歯どめのきかないヒラメキの連続です。シンプルで知的なデザインも、一歩限度を超えました。もっとスリリングに、さらにエキサイティングに、いよいよエンターテイニングに。FM-77、いま発進です。

3.5インチマイクロフロッピィディスクを採用。

FM-77は、3.5インチのマイクロフロッピィディスクドライブを2基搭載。ディスクは、これまでの5インチミニフロッピィディスクとソフトコンパチで、しかも320KB/ドライブと、小型・高密度化を実現しました。

漢字ROM(JIS第1水準漢字2,965種)を標準実装。

レポート、手紙など、さまざまな用途に活用できます。

2個のCPUがフル稼動。

CPUの役割を2分するという、汎用コンピュータの設計思想を受け継いだアーキテクチャを採用しました。

メインメモリは64KB。増設は最大256KBまで。

64KBのメインメモリを標準実装のほか、192KB RAMカード*を装着して、最大256KBまでの拡張が可能です。

*オプション(400ラインセットに含まれています)

F-BASIC V3.0が多彩な機能をサポート。

FM-77のプログラム言語は、FM-7と完全互換のF-BASIC V3.0。豊富なソフトがそのまま使えるうえ、パレット機能、サウンド機能など数かずの機能をサポートします。

ユーザフレンドリな言語 FM Logoを標準添付。

スーパーインポーズ*でオリジナルの映像づくり。

テレビやVTRなどの画像と、パソコンの文字やグラフィックパターンがドッキング。VTRへの録画も可能です。

*オプションのスーパーインポーズユニットが必要です。

高性能プラス多才のグラフィック機能。

FM-77は、640×200ドットの高分解能表示が魅力です。カラーモード時は、1ドットごとに8色までの色指定ができるほか、テキストとの混在表示、ドットごとの色交換もOK。400ラインカード*を本体に装着すれば640×400ドットという高精度の表示も可能になります。

*オプション(400ラインセットに含まれています)

サブシステムの充実で、画像処理がさらに高速化。

FM-77は、V RAMのアクセス方式にサイクルスチールを導入。描画速度が最高でなんと2倍(FM-7比)にアップしました。また、高速の漢字表示が、日本語ワープロや漢字端末としての利用価値を高めます。

音にも熱中。8オクターブ、三重和音のサウンド機能。

操作性抜群のキーボード。

レイアウト自在のセパレートタイプ。

大容量1MB/ドライブのフロッピィディスクをサポート。

◆F-BASIC V3.5、OS-9およびCP/M-80にてサポート。

拡張性に優れたカード群。

●400ラインセット

①400ラインカード　②増設用192KB RAMカード

③F-BASIC V3.5　④日本語ワープロ

●各種オプションカード

RS-232C、MIDI、マウスなど。

広がるアプリケーションに対応するソフトウェア体系。

●F-BASIC V3.5(400ラインセットに含まれています)

●OS-9 Level 1/Level 2*(*400ラインセットが必要です)

●CP/M-80®(Z 80カードが必要です)

※CP/M-80®は、デジタルリサーチ社の登録商標です。



FM-77

セブン セブン

¥228,000 (本体価格・FM Logo付)

ディスクドライブ1基タイプ¥198,000もあります。

新発売



すぐれたコストパフォーマンスを実現した興奮パソコン。

FM-NEW7

ニューセブン

¥99,800 (本体価格)

ソフトは定評あるFM-7と完全互換、しかも数かずの卓越した機能をすべて継承しました。

富士通株式会社：●パソコン販売推進部(03)502-0161　●札幌営業所(011)271-4311　●東北営業所(0222)64-2131　●金沢営業所(0762)63-7621　●長野営業所(0262)26-8222　●静岡営業所(0542)54-9131　●名古屋営業所(052)201-8611　●大阪営業所(06)344-1101　●広島営業所(082)221-2288　●高松営業所(0878)51-8167　●九州営業所(092)411-6311　●沖縄営業所(0988)66-0655

■3.5インチマイクロフロッピィディスクは、富士通純正品をご使用ください。お問い合わせは——富士通サプライ株式会社☎(03)434-0141



※画面の写真は、
はめ込み合成です。

WICO

COMMAND CONTROL™

主流は 今 コマンドコントロール

君はまだジョイスティック？



MSX対応

（PC-8001MkⅡ、PC-8801、FM-7用インターフェイス付き　各プラス￥3,000）

※WICO製品は全国一流コンピュータショップでお求めになれます。お求めになれない場合は直接当社へお申し込み下さい。送料&取扱料￥1,200です。

WICOコンシューマプロダクト総輸入元■株式会社オーデックス・ジャパン〒108 東京都港区高輪4-8-9TEL.(03)251-9781 ODEX

TOSHIBA

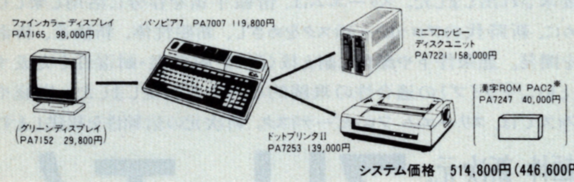
学習にも、ビジネスにも。システムアップ自由自在。



使い方に合わせて、思いどおりのシステムが組めるパソピア7。

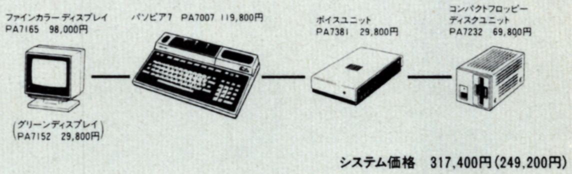
ずらりとそろった周辺機器。パソピア7を核に、さぁ、どんなコンピュータワールドが拡がるのか。思うままにシステムを組む。学習に、ゲームに、オリジナルプログラム作成に、ますます創造力を刺激するパソピア7。もちろんビジネスにも即対応。汎用簡易言語や日本語ワープロとしてだけでなく、CP/Mにより、高級言語や、さらに豊富なソフトウエアの活用も可能。拡張性でも差をつけたパソピア7。個性の数だけシステムが組める。

SYSTEM 1 OA・ビジネス用途として、CP/Mも使える



システム価格 514,800円(446,600円)

SYSTEM 2 音声合成を楽しむなら



システム価格 317,400円(249,200円)

●( )内のシステム価格は、グリーンディスプレイとの組合わせの場合です。●※印の商品は、システム価格に含まれません。●日本語ワープロを使用する場合、漢字ROM PAC2が必要です。

SOUND & GRAPHICS 東芝パーソナルコンピュータ

使い方360度 PASOPIA7

●資料ご請求は、資料請求券を貼り、住所・氏名・年令・職業を明記し、〒105東京都港区芝浦1-1-1㈱東芝 OA機器事業部(03) 457-2951までお申し込みください。●パソピアを実際にお試しになりたい方は、お近くの東芝パソコンサロン札幌(011) 221-5023/仙台(0222) 67-5018/大宮(0486) 51-1100/秋葉原(03) 255-0901/銀座(03) 574-0941/渋谷(03) 499-5571/名古屋(052) 202-1048/大阪(06) 344-0765/広島(082) 249-6762/福岡(092)481-0522/パソピア富山(0764) 91-2877まで、どうぞ。

資料請求券
PASOPIA7
マイコンBASIC

先端技術をくらしの中に…E&Eの東芝 (エネルギーとエレクトロニクス)



情報宇宙が加速しだした。

直径わずか5.25インチや8インチのフロッピーディスクの中に、広大な情報宇宙が広がっています。その情報宇宙も、従来の倍密度タイプに比べ3倍以上の1.6メガバイトもの容量をもつMD/2HD（5.25インチ高密度タイプ）の誕生によって、加速度的に規模を拡大し、さらに信頼性の向上を要求され出しました。スリーエムは、情報宇宙を存分に活用し楽しむために、新時代のフロッピーディスクをめざし、新磁性体、新構造、新素材を開発。悪条件下や酷使に耐え抜く耐熱・耐低温・耐湿性を完成するとともに、ドライブとの適合性の飛躍的な向上を実現しました。家庭やオフィスでは、スリーエム フロッピーディスク。新次元の信頼性を提供します。

信頼性、新次元。



スリーエム フロッピーディスク 新発売

住友スリーエム株式会社 3M
磁気製品事業部
本社 158 東京都世田谷区玉川台2-33-1 ☎(03)709-8526

東京支店 ☎(03)403-1111	大阪支店 ☎(06)305-3131	仙台営業所 ☎(0222)61-2811
横浜支店 ☎(045)312-5521	福岡支店 ☎(092)531-4333	広島営業所 ☎(082)247-2200
名古屋支店 ☎(052)332-2411	札幌営業所 ☎(011)644-7411	沖縄連絡事務所 ☎(0988)77-8799

3M

RAMカードで アッという間に専用機。

CASIO



データの収集・処理に威力。2スロットの「RAMカード」方式採用。

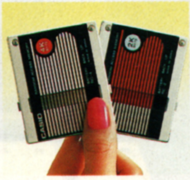
ロード・セーブに手間をかける時代は、もう終わりました。プログラムやデータが保存でき、すぐに使える、画期的な「RAMカード」システムを採用した即戦力型ポケコンの登場です。2スロット方式だから、カードの組み合わせ方次第で、データ収集・処理も無限に可能。たとえば、多量のデータ分析を行なう場合、数式・実験式をプログラムカードとし、もう1枚をデータカードとして使えば、次々と差し換えるだけでスピーディーに処理が行なえます。その上、このシリーズ初のカタカナ入力方式採用でより見やすく使いやすくなった〈PB-500〉。また、統計機能を強化した、豊富な66関数搭載の〈FX-750P〉。スピードを要求される現場で、たちまちお役に立ちます。

データバンク機能搭載。最先端の「RAMカード」コンピュータ。

電話番号や住所などメモデータの記憶や呼び戻し(検索)が簡単にできるデータバンク機能を搭載。複雑計算をなんなくこなすポケコン機能はもちろんのこと、スケジュール表や製品リスト、単価表、家計簿など、必要な情報を記憶させた「RAMカード」を差し込めば、アッという間に専用機。様々なデータやプログラムがすぐにスタートします。また、よく使う命令語の入力がワンタッチでできるワンキーコマンド機能を装備。関数の入力もワンキーでラクラクです〈FX-720P〉。なお、オプションとして、PB-410、FX-720P専用ソフト入りRAMカード(4KB)「名刺管理」(RC-4MK)、「ゴルフコンペ集計」(RC-4GF)各¥10,000があります。

●新登場!使いやすい、見やすい、カタカナ入力。





PB-500 ¥24,800(本体価格)

(付属品:RC-4 1枚、活用ハンドブック、ソフトケース)

●高度な科学技術計算をこなす豊富な関数機能。



ワンキー関数

FX-750P ¥24,800(本体価格)

(付属品:RC-4 1枚、活用ハンドブック、ソフトケース)

主な仕様●使用言語:BASIC●ROM:約27KB●RAM:標準4KB(RC-4)、最大8KB●表示方式:24桁ドットマトリクス液晶表示●電源:リチウム電池(CR2032)2個●サイズ:186×82×16mm●重さ:243g(電池・RAMカード込み)■オプション●RAMカード:RC-2(2KB)¥5,500/RC-4(4KB)¥10,000●カセットインタフェイスつきミニキャラクタープリンタ FA-20¥17,800

●命令語の入力が簡単なワンキーコマンド機能。





PB-410 ¥15,800(本体価格)

(付属品:RC-2 1枚、データバンク活用ハンドブック、ソフトケース)

●関数の入力が簡単なワンキー関数機能。



ワンキー関数

FX-720P ¥16,800(本体価格)

(付属品:RC-2 1枚、データバンク活用ハンドブック、ソフトケース)

主な仕様●使用言語:BASIC●RAM:標準2KB(RC-2)最大4KB(RC-4)●表示方式:12桁ドットマトリクス液晶表示●電源:リチウム電池(CR2032)2個●サイズ:165×82×14.3mm●重さ:177g(電池・RAMカード込み)■オプション●RAMカード:RC-2(2KB)¥5,500/RC-4(4KB)¥10,000●カセットインタフェイスFA-3¥7,900●ミニキャラクタープリンタFP-12S¥16,500

▲使う人、使う目的で選べるカシオのポケットコンピュータ。▲

CASIO POCKET COMPUTER CLUB CPC

CPC(カシオ・ポケットコンピュータ・クラブ)発足

CPCはポケットコンピュータ党の仲間がつどう、楽しいコミュニティクラブです。この楽しいクラブにあなたも入会しませんか。あなたの作ったオリジナルプログラムをお送りください。●**入会方法**:カシオのポケットコンピュータによるあなたのオリジナルプログラム(未発表のものに限る)を参加コース名並びに部門名とリスト及び使用方法を明記の上、封書にてお送りください。●**参加コース**:PB-700コース(ビジネス部門、ゲーム部門、その他部門) PB-100/110/200/300/400/410/500、FX700P/710P/720P/750P/802Pコース(ビジネス部門、ゲーム部門〈①小・中学生②一般〉、その他部門) ●**特典**:全員にCPC会員証および弊社機関紙「タッチ&プレイ」 ※優秀作品に関してはプログラムライブラリーに採用させていただきます。なお、お送りいただいたプログラムの権利は弊社に帰属します。●**宛先**:〒160 東京都新宿区西新宿2-6 新宿住友ビル カシオ計算機株式会社 電卓企画部CPC係

会員証

カシオ計算機株式会社 営業本部 〒160 東京都新宿区西新宿2-6新宿住友ビル☎03(347)4811(代表)

資料請求券 MBM11

コンピュータを最大限に生かす周辺機器

Logitec



ピットマン。彼等にこそチェッカーフラッグは振られる。

F-1ドライバー。
その名声を生みだしているのは、むしろピットマンだ。
彼等が造り出す最高のコンディションに、
チェッカーフラッグが振られる。
コンピュータとその周辺機器も同じ。
コンピュータをフルに生かす名ピットマン。ロジテック。



the PERIPHERAL only by Logitec

KP-1000S：サーマル方式により印字音が静かな各種パソコン対応プリンタ	¥39,800
KP-3000：DIP SW切りかえによる各種パソコン対応プリンタ	¥84,000
KP-5000：印字速度165CPSの高印字品質プリンタ(PC専用機)	¥98,000
K-305PC：PCシステムとの調和、高級感が抜群のデュアル設計(PC-8001、PC-8001MKII、PC-8801、PC-9801専用機)	¥128,000
K-305FM：FMシステムとの調和、高級感が抜群のデュアル設計(FM-7・FM-8専用機)	¥128,000
K-124S：マスクピッチ0.39mm、640ドット×400ラインの高解像度表示。カラー16色、最大4,050文字の表示。PC/FM切替可能。	¥105,000
K-134：マスクピッチ0.31mm、640ドット×400ラインの高解像度表示。カラー16色、最大4,050文字の表示。PC/FM切替可能。	¥128,000
K-510：誰にでもスムーズに図形入力でき、高性能、低価格なデジタイザ	¥148,000
K-520：低価格で高性能しかも小型、軽量で正にパソコン向けのコードセレクター	¥148,000
K-702：パソコン・端末間のデータ伝送に外部磁界/電界/静電気の影響を受けない光モデム	¥98,000
M-100A：1チャンネルのRS232Cポートが、4チャンネル以上に拡張可能	¥68,000

関東電子株式会社

マイコン営業部　〒101 東京都千代田区外神田2-15-2 ☎03-257-6221
システム営業部　〒101 東京都千代田区外神田2-15-2 ☎03-257-6291
大阪支店　〒556 大阪市浪速区日本橋3-3-5 ☎06-632-0207代

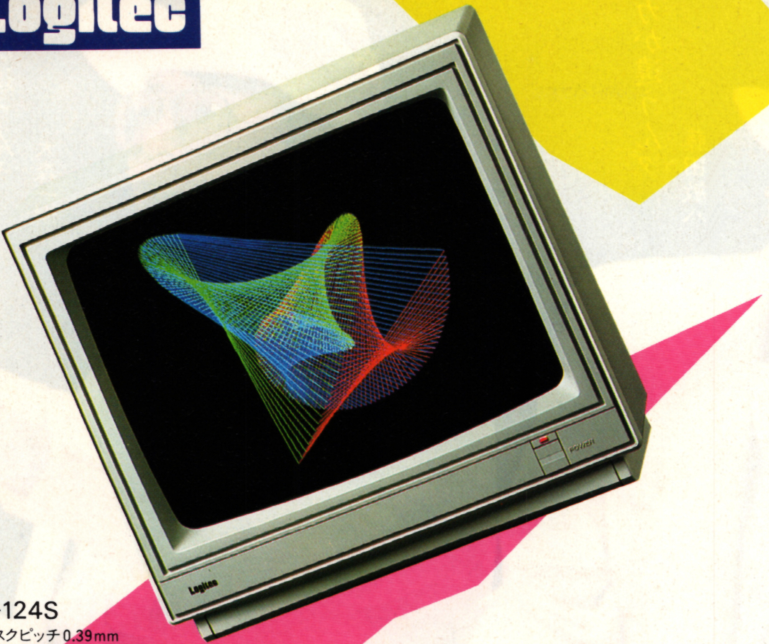
●札幌営業所 ☎011-832-0131 ●仙台営業所 ☎0222-33-0257 ●長岡営業所 ☎0258-32-8888 ●宇都宮営業所 ☎0286-34-7505
●群馬営業所 ☎0270-23-2301 ●多摩営業所 ☎0423-44-8111 ●神奈川営業所 ☎0427-45-6511 ●千葉営業所 ☎0472-48-2955
●沼津営業所 ☎0559-51-2888 ●浜松営業所 ☎0534-64-2238 ●名古屋営業所 ☎052-263-1693 ●京都営業所 ☎075-343-0995
●広島営業所 ☎082-227-5536 ●福岡営業所 ☎092-474-5777 ●熊本営業所 ☎0963-26-1166

コンピュータを最大限に生かす周辺機器

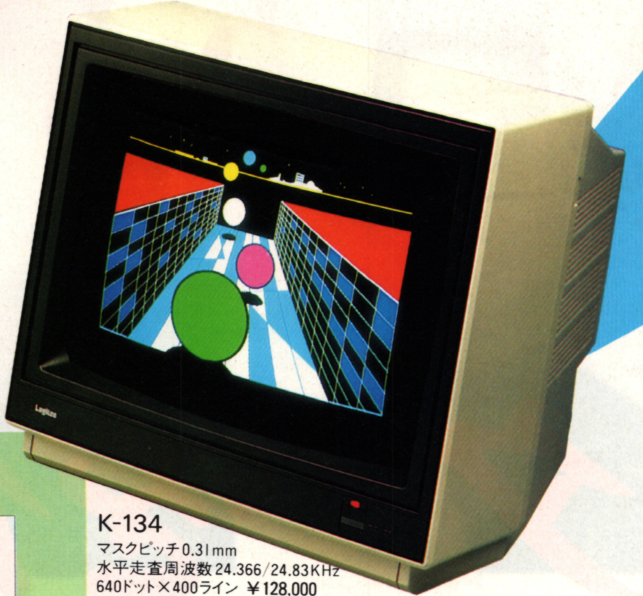
Logitec

綺麗。

あざやかさの魔法だね。
ロジテックが描く巧緻の世界。



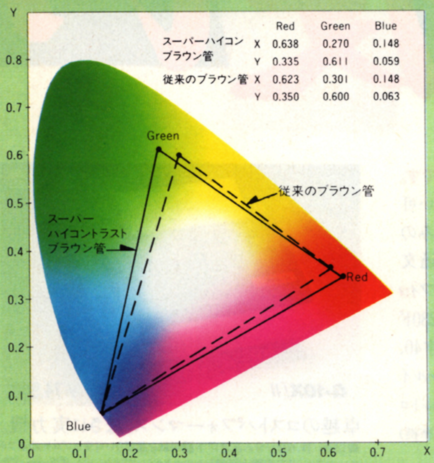
K-124S
マスクピッチ0.39mm
水平走査周波数24.366/24.83KHz
640ドット×400ライン ¥105,000



K-134
マスクピッチ0.31mm
水平走査周波数24.366/24.83KHz
640ドット×400ライン ¥128,000

ブラウン管色度図 色度図表(CIE 1931)

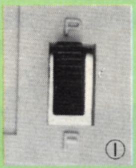
		Red	Green	Blue
スーパーハイコントラスト	X	0.638	0.270	0.148
ブラウン管	Y	0.335	0.611	0.059
従来のブラウン管	X	0.623	0.301	0.148
	Y	0.350	0.600	0.063

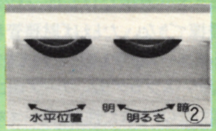


※この表でGreenやRedがより原色に近いことがわかります。

スーパーハイコントラストブラウン管で、色鮮明

●マスクピッチ0.31mm(K-124Sは0.39mm)の高精細画像●640ドット×400ラインの高解像度表示●NEC PC-9801、8801シリーズ、富士通FM-11シリーズにスイッチの切替で対応(写真①)●カラーは16色(Pモード時は8色)●水平位置調整・明るさ調整(写真②)、フォーカス調整、スクリーン調整機能付●最大4,050文字まで表示●画面角度の切替可能なアームスタンド付





関東電子株式会社
本　社　東京都千代田区外神田1-11-5 〒101
マイコン営業部　東京都千代田区外神田2-15-2 〒101 TEL03(257)6221㈹
大阪支店　大阪市浪速区日本橋3-3-5 〒556 TEL06(632)0207㈹
●札幌営業所 ☎011-832-0131 ●仙台営業所 ☎0222-33-0257 ●長岡営業所 ☎0258-32-8888 ●宇都宮営業所 ☎0286-34-7505 ●群馬営業所 ☎0270-23-2301
●神奈川営業所 ☎0427-45-6511 ●多摩営業所 ☎0423-44-8111 ●千葉営業所 ☎0472-48-2955 ●沼津営業所 ☎0559-51-2888 ●浜松営業所 ☎0534-64-2238
●名古屋営業所 ☎052-263-1693 ●京都営業所 ☎075-343-0995 ●広島営業所 ☎082-227-5536 ●福岡営業所 ☎092-474-5777 ●熊本営業所 ☎0963-26-1166



スターを使い

ビジネスユースにもホビーユースにも応えます。
幅ひろい守備範囲もスターの実力のうち。

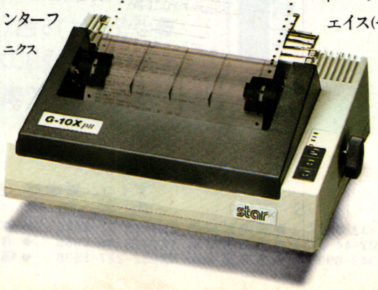
モニター表示だけでは、パソコン機能がパーフェクトに発揮できない。たとえば財務管理やデーター管理などビジネスユースを考えると、どうしてもプリンタが欲しくなる。もちろんゲームプログラム、ワープロにも欠かせない。しかし、どうせ組むならすぐれた性能、高いコストパフォーマンスのプリンタを選んでいただきたい。そこでおすすめしたいのが、国際スター。世界中にその実力を認められたスターのプリンタです。

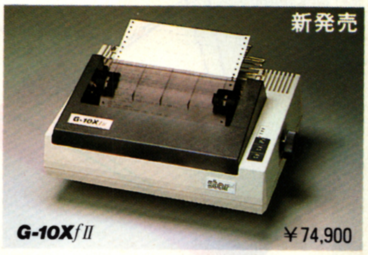
G-10X*pII*

¥74,900（新発売）

待望のPCシリーズ対応機。新しいスターのデビューです。

●120桁/秒、60行/分の高速印字●用紙を選ばない可変スプロケット&フリクションフィード方式●上級機なみのマクロインストラクション、ダウンロード文字機能●普通文字9×9、ブロックグラフィック7×6ドット●豊富なグラフィックモード8×640（パイカピッチ）、8×720（エリートピッチ）、8×1280ドット（縮小文字ピッチ）●印字桁数80、96、136桁（拡大文字40、48、68桁）●標準・パラレルインターフェイス（セントロニクス準拠）



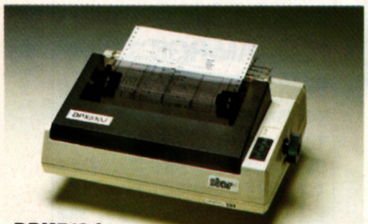


卓越のコストパフォーマンス。まさに実力機。

■120桁/秒、60行/分の高速印字■用紙を選ばない可変スプロケット&フリクションフィード方式■上級機なみのマクロインストラクション、ダウンロード文字機能■普通文字9×9、ブロックグラフィック7×6ドット■豊富なグラフィックモード8×480（標準）、8×960（倍密度）、8×1920ドット（4倍密度）■印字桁数80、96、136桁（拡大文字40、48、68桁）■標準・パラレルインターフェイス（セントロニクス準拠）

パソコン・ラ





DPX510J ￥128,000

DPX510の実力に、待望の漢字機能をプラス。

■テキストモード120CPS、漢字モード約20CPS■印字構成〔漢字〕16×16ドット■文字種：96標準ASCII、64カタカナ、64ブロックグラフィック等、2965漢字〔JIS第一水準〕、453ひらがなその他、96ダウンロード文字■文字サイズ2.4(高さ)×2.0(幅)ミリ、漢字3.1(高さ)×3.3(幅)ミリ〔80桁/行テキストモードの場合〕■印字桁数〔漢字〕53桁



radix-10 ￥168,000

プリンタ・グレードの限界をきわめた先進機種。

■超高速印字、200CPS■オートペーパーセット機構採用■16Kバイトのプリントバッファ装備■シリアル、パラレルインターフェイスを標準■リバースフィード機構採用■普通文字9×9ドット、ブロックグラフィック7×6ドット、NLQ文字18×9ドット■文字種：96NLQ〔ニアレタークオリティ〕、192ダウンロードを初め豊富な文字タイプをカバー

star

スター精密株式会社
本　　社/静岡市中吉田194　〒422-91　☎0542-63-1118(営業直通)
東京営業所/東京都台東区東上野3-15-14 ウエノエストビル 〒110 ☎03-833-1101
大阪営業所/大阪市西区新町1-2-13 新町ビル 〒550……☎06-535-1122

代理店
㈱クラウン無線　本社〒101　千代田区外神田3-9-10　☎03-255-2436
菱洋電機㈱　本社〒104　中央区築地1-12-22コンワビル　☎03-543-7711
関東電子㈱　本社〒101　千代田区外神田1-11-5　☎03-257-6201

※資料の請求は住所・氏名・年令・職業をご明記の上、スター精密㈱本社営業部までお申込みください。

イフを熱くする、プリンタのスター。

資料請求券
BASICマガジン
84.11

「音楽」と「漢字」で断然差が

MSXがゲームだけではもったいない。ヤマハなら「拡張ユニット」を装着するだ

MUSIC-PERFORMANCE



本格的な「音楽マシン」への立役者はこれ。「SFG-01」

リアルな「FM音源」で48種の音色データを内蔵。最大8音の同時発音可能で、しかも各音個別の音色設定可能。豊富なソフトや周辺機器との組合せで、自動演奏はもちろん、新しい音創り・曲創りや音声合成まで自在に楽しめます。



FMサウンド
シンセサイザユニット
SFG-01 ¥19,800
(YIS 503/303は直接、各社製品にはUCN-01を介して、接続することができます)

ミュージックキーボード

FMサウンドシンセサイザユニットに接続して、MSXマシンをミュージックシンセサイザとして活用できます。



ミュージックキーボード
YK-10 ¥29,800(49鍵)



ミュージックキーボード
YK-01 ¥17,800(44鍵)

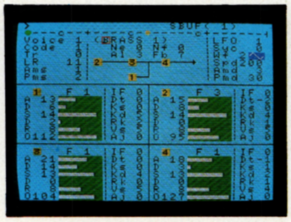


SFG-01をBASICでコントロールする。「YRM-11」

FM音源による演奏をしながらグラフィック画面を楽しんだり、効果音を創ったりすることがBASICプログラムで可能。音声合成機能により、MSXにしゃべらせたり歌わせたりすることもできます。



FMミュージックマクロ
YRM-11 ¥7,800
(RAM容量は32KB以上必要)



目で見ながら自由に音創りを楽しめる。「YRM-12」

SFG-01をコントロールして、画面を見ながらデータを入れて自分だけのオリジナルな音色を創りあげることができます。作成したデータはカセットに保存でき、YRM-11などで利用できます。



FM音色プログラム
YRM-12 ¥7,800



MSXマシンを自動演奏させるのはこれ。「YRM-15」

画面上で音符などを入力すると自動的に譜面化され、その曲を自動演奏させて楽しめる他、楽譜をプリントアウトすることも可能。入れたデータの訂正・削除も簡単で、カセットに保存もできます。



FMミュージックコンポーザ
YRM-15 ¥7,800



プレイカードでMSXが鮮やかに自動演奏。「ZPA-01」

ポータサウンドでおなじみのプレイカードをカードリーダーに通すだけでコンピュータが自動演奏。音量やテンポ、調も自由に変えられ、画面には演奏内容を表示。SFG-01と併用すればFM音源に。



プレイカードセット
ZPA-01 ¥12,800
(プレイカードは別売)

拡張性に差をつける「サイドスロット」と「リアスロット」。そして、RAM64K拡張もOK。



本体右上の「ROMカートリッジスロット」はMSXマシンに標準のスロット。だからゲームはもちろん、「ミュージック」や「グラフィック」など、市販のMSX用カートリッジソフトをすべて楽しめます。



「ここが違う」の決定打はこの「サイドスロット」。ヤマハ独自の「拡張ユニット」を直接装着して本体内に格納でき、マシンを本格的な「ミュージックコンピュータ」や「ワープロシステム」に変身させます。



そして さらには「リアスロット」。YIS 503だけのスロットで、シングルカートリッジアダプタを介して各種カートリッジを接続使用できるため、コンピュータ活用機能の質と量が大幅に広がります。

64K DOS対応 拡張RAM/RGBユニット 今秋発売予定

現在発売中の全てのMSX仕様ソフトはRAM 32Kで使えます。フロッピーディスクドライブを接続してもDISK-BASICで使う場合は32Kのままでよく、64Kの必要はありません。DOSを使う場合に64K必要となります。SRM-01をサイドスロットに装着することで、YIS-503のRAM容量は64Kに拡張され、これに対応できます。また、鮮明画像が得られる21ピンRGB出力も内蔵しています。



32K RAM／RGBユニット
SRM-01 今秋発売予定

SHARP QD版

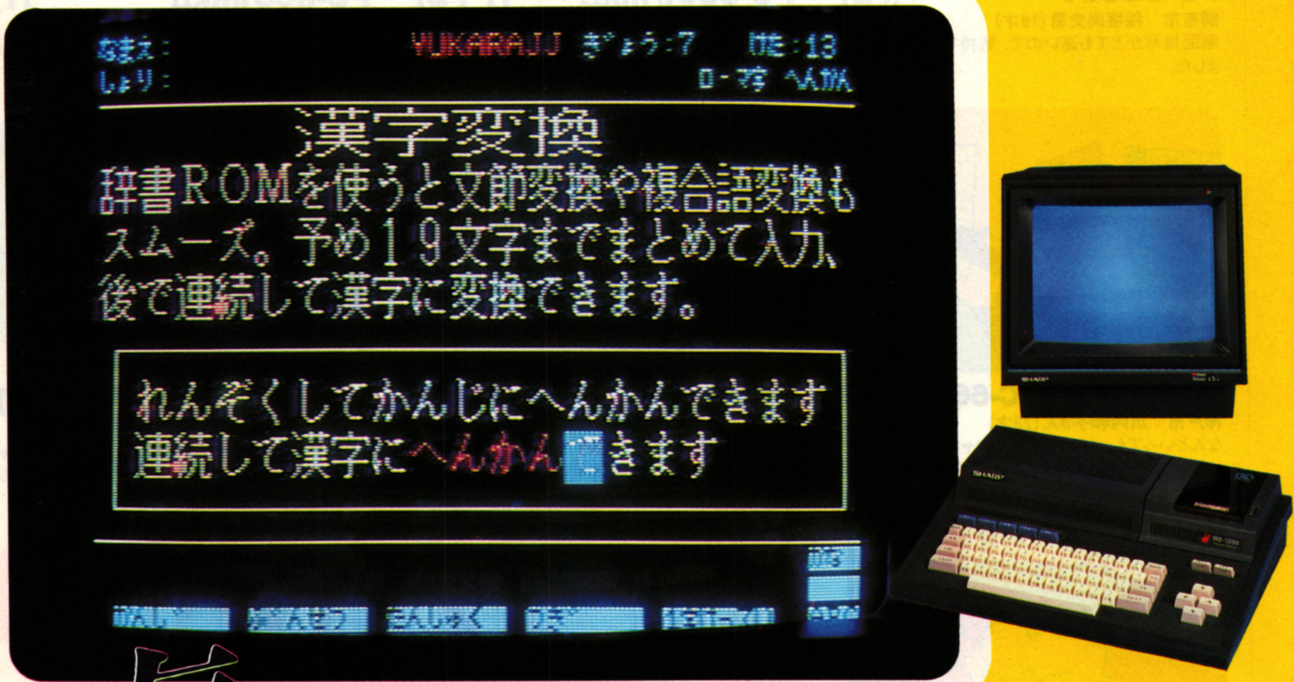
MZ-1500

日本語ワードプロセッサ

ユーカラJJ

¥12,800

ハイコストパフォーマンス



本気でやると本物がほしくなる!

1 文節変換、複合語変換を実現!!

辞書ROMには約8万語の熟語が登録されており、たとえば、

おきがるにおたちよりください

↓ ぶんせつ キーを2回押す ↓

お気軽にお立ち寄りください

社益々ご清栄の段お慶びもうしあげます。

↓ ぶんせつ キーを1回押す ↓

社益々ご清栄の段お慶び申し上げます。

と、かんたんに文節変換ができます。

また、経理事務所 健康診断書 などの複合語も簡単に変換できます。

(漢字ROMだけの場合は、単漢字変換でお使いになれます)

2 一括入力、連続変換方式

一度に19文字まで、まとめて読みを入力し、その後連続して漢字に変換できるから、入力効率がアップします。

3 高速処理を実現

新しい記憶装置QD(クイックディスク)対応。オートスタートで待ち時間はわずか8秒のハイスピードローディングを実現。また、プログラムはオールマシン語だから、すべての処理が高速で行われます。

4 操作はかんたん

すべての機能がファンクションキーで実行でき、画面と対話しながら文書作成していきますので、どなたでもラクラク操作。

5 通信機能でユーカラネットワーク

他のユーカラ、ユーカラJJと電話を使って文書のやりとりができ、ファクシミリ的な使い方ができます。(RS-232C, 音響カプラ等必要です。)

その他特長

●かな・ローマ字・JISコードの3ウェイ入力●罫線・下線●倍角文字の表示・印刷●右・左・中央ぞろえ●行間・文字ピッチ指定●ヨコ書き・タテ書き印刷●文書イメージ表示●1文書50桁×60行(A4サイズ)がQD1枚に20文書

■作動プリンタ, SHARP／MZ-1P08・MZ-1P14 精工舎／GP-500Z ブラザー／M-1009Xなど

MZ-1500用簡易表計算プログラム

S・CALGO(エスカルコ)も同時発売!!

QD版¥12,800

CTC 東海クリエイト
Computer Technical Creation

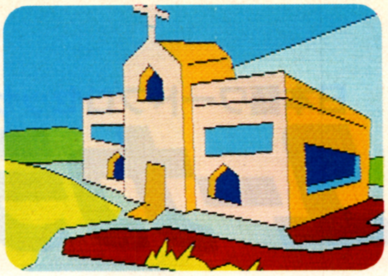
〒108 東京都港区芝5-13-18 MTCビル6F
プロダクツ販売事業部
宮崎営業所 〒880宮崎市高千穂通1-6-35
住友生命ビル7F ☎0985-29-1966

インフォメーションセンター(専用)TEL03-456-4610
●当社ソフトについてのお問合せは上記までお気軽にどうぞ
日・祝祭日を除く、9:30～5:00まで受け付けております。

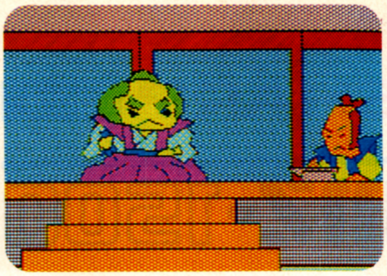
資料請求券
ベーシックマガジン
11JJ



PC-9801/F (FD)
調布市　稲垣尚史君(19才)
画面描写がとても速いので、気持ちよくプレイできました。



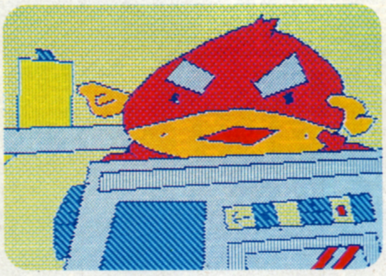
PC-8801/mkII (T・FD)
愛知県丹羽郡　高橋保幸君(13才)
ストーリーがおもしろいし、英語でも日本語でも入力できるところがいい。



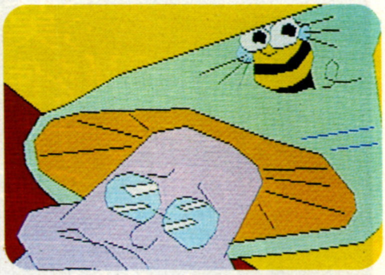
PC-8001mkII (T)
静岡県富士宮市　井出一章君(14才)
絵がとてもきれいです。PC-8001mkIIで、これだけの中間色が出せるのかと、びっくりしました。



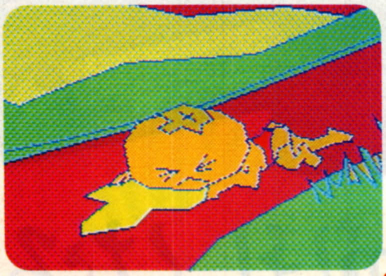
PC-6001mkII・PC-6601 (T)
神戸市　川内和子さん(23才)
なんといっても、トマト姫などのキャラクターが可愛い。カセットの色もイメージにぴったり。



X1シリーズ (T・FD)
渋谷区　長谷川一義君(12才)
デゼニランドは全部終ったが、このゲームは今がんばっているところだ。画面数が150枚以上だなんて、スゴイ!



S1 (T)
日立市　高橋宣孝君(15才)
とてもやりがいのあるソフトでした。最後、カボチャ大王がロケットで逃げたあと、トマト姫や野菜たちが見送る時、音楽が流れるんですよね。



FM-7 (T・FD)
横浜市　中野正樹さん(34才)
アドベンチャーがやりたく、FM7を購入し、同時にこのソフトも買いました。その日は徹夜になってしまいました。今だにガンコなミカンのアンケートに答えられず、本が買えません。

SMC-777　MZ-1500

TAPE版 ¥4,800
FD版 ¥6,800
QD版 ¥5,800

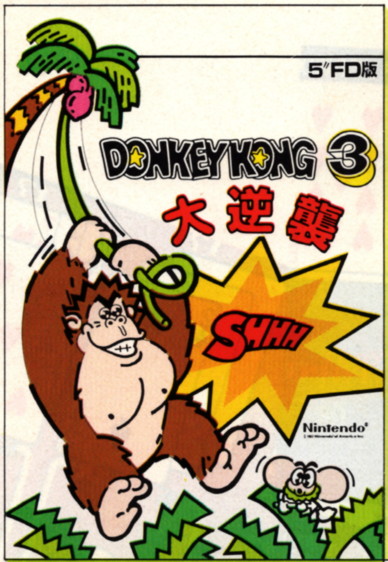
みんなが、助けてくれたのね。

カボチャ大王に捕えられた反乱軍のリーダー、トマト姫。
キュウリ戦士になったキミは、姫を無事に救出できるかな。



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社・ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II 201 PHONE:011-821-1538
営業所・仙台・金沢・東京・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄

面白すぎて、ボク、恐い。





DONKEY KONG 3
大逆襲

宇宙やジャングルを舞台に、ハチのバズビーやおじゃま虫クリーピーたちを引き連れたドンキーコングが大暴れ! さあ、お得意のスプレーで、負けるな、スタンリー。

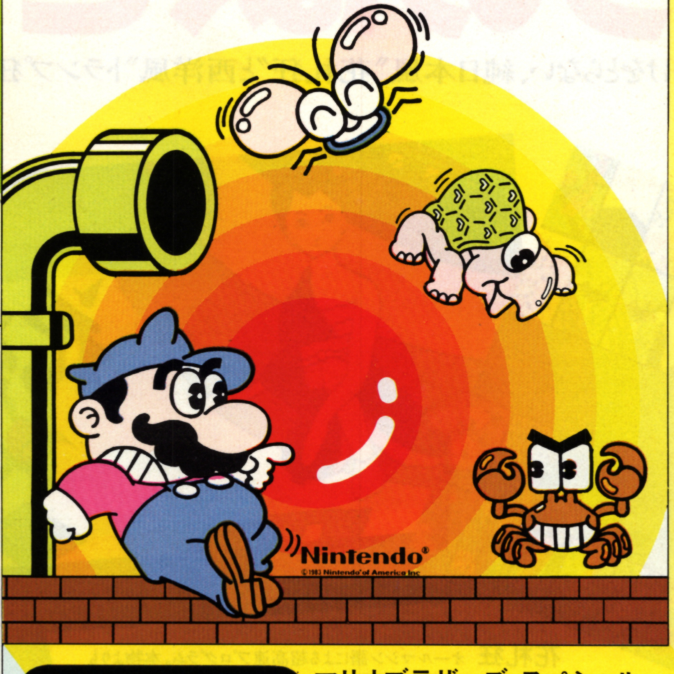


パンチボール
マリオブラザーズ

カメ、カニ、ハエにボールをぶつけて転ばせ、すかさず蹴とばすと点数が入るよ。ちょっとかわいそうな気もするけど、遠慮なくやろうね。

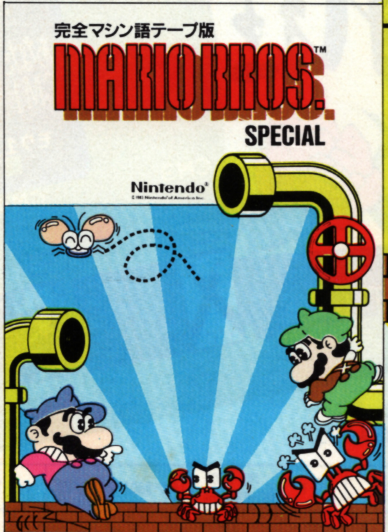
10月5日、4機種すべてのTAPE版・FD版が一斉発売!

テープ版
MARIO BROS.™
PUNCH BALL



	マリオブラザーズ パンチボール		スペシャル マリオブラザーズ		大逆襲 ドンキーコング3	
	T	FD	T	FD	T	FD
PC-6001 MKII / PC-6601	○	○	○	○	12月(予)	○
PC-8801 / PC-8801 MKII	○	○	○	○	○	○
X-1	○	○	○	○	○	○
FM-7	○	○	○	○	11月(予)	○
PC-8001 MKII			○			
MZ-22			○			
MZ-15				(予)		
S-1			○			
SMC-777				○		

TAPE版 ¥3,600　FD版 ¥5,800





マリオブラザーズ スペシャル

敵は、可愛いカメやカニ。さて、マリオは、彼らを蹴飛ばして、最上階までジャンプできるかな。

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社・ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II 201 PHONE:011-821-1538
営業所・仙台・金沢・東京・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄



トランプ狂 トランプ狂は、5種類のゲームが自由に選べる興奮ソフトだ。まずは、カジノでブラックジャックとファイブカードポーカー。お次は、アメリカで流行中のジンラミー。マージャンによく似た楽しいゲームだ。コンピュータと記憶力を競う神経衰弱、反射神経を競うスピードゲームも面白い。
ポーカーフェイスだけど、人間のように考え、行動するコンピュータ。君も、きっとトランプ狂の虜になるぞ。

狂うのは、どっち。

面白さではひけをとらない、純日本風〝花札狂〞と西洋風〝トランプ狂〞。さあ、キミはどっちに夢中?



花札狂 オールマシン語による超高速プログラム。本物よりも鮮やかな色彩の札。花札狂は、スピーディで楽しく美しいゲームだ。種類は、こいこい、ばかっ花、おいちょかぶ。コンピュータは、人間と同じように考えるので、ギャンブル気分もバッチリ。初心者なら、オープンモードにして、じっくりルールをお勉強。一度始めたらやめられない。この面白さこそ、花札狂だ。

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社・ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II 201 PHONE:011-821-1538
営業所・仙台・金沢・東京・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄

		X-1	PC-8801 PC-8801mkII	PC-9801F	MZ-22	FM-7
トランプ狂	T	○	○			
	FD	●	●			
花札狂	T	○	○		○	○
	FD	●	●	●		

TAPE版 ¥4,000 FD版 ¥6,800

ジャイアンツのかたきは、僕がうつ。



新発売

適応機種　X-1 PC-60mkII 66 PC-88/mkII FM-7は10月予定です。 TAPE版 ¥4,000 FD版 ¥6,800



部屋は、ホームグラウンド
野球狂

くやしいだろう、逆転さよなら負けなんて。
だから、僕がさっそくかたき討ち。
まるで、テレビの野球中継みたいに、選手も
審判も動く「野球狂」。プロ野球や高校野球、
草野球など、自分の好きなチームと対戦チームの選手
それぞれの打率や守備率などのデータを入力。それに従って
動く画面で、リアルタイムゲームが楽しめるのだ。近頃は、僕が寝た後、
父さんが自分の草野球チームとジャイアンツ、試合させてるみたいだよ。

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社・ハドソン札幌/〒062札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II201 PHONE:011-821-1538・
営業所・仙台・金沢・東京・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄


パソコンはシステムで考え下さい。本体と周辺機器で、グーンとお求め易くなったお買得セットをお奨めします。
PC-8801mkIIセット
ボーナス併用48回払いの一例
●頭金……¥60,000
●第1回目支払額……¥10,346
●2回目以降分割払金…¥7,200×47回
●ボーナス時支払額……¥40,000×7回
★お支払総額 ¥688,746
月々¥7,200
●本体(NEC/PC-8801MKII・モデル30、フロッピー2台内蔵)……¥275,000
●カラーディスプレイ(NEC/PC-KD551)……¥118,000
●プリンター(NEC/PC-PR201)……¥298,000
★合計価格¥691,000
PC-9801F セット
●本体(NEC/PC-9801F2・フロッピー2台内蔵)¥398,000
●カラーディスプレイ(NEC/PC-KD551)……¥118,000
●プリンター(NEC/PC-PR201)……¥298,000
★合計価格¥814,000
ボーナス併用48回払いの一例
●頭金……¥70,000
●第1回目支払額……¥12,082
●2回目以降分割払金……¥8,100×47回
●ボーナス時支払額……¥50,000×7回
★お支払総額 ¥812,782
月々¥8,100
富士通 FM-NEW7 セット
●本体(富士通/MB25015)……¥99,800
●カラーディスプレイ(シャープ/14M511C)……¥59,800
●データレコーダ(サンヨー/MR-33DR)……¥12,800
●ディスプレイ台(LMS-8000)……¥8,000
★合計価格¥180,400
20回払いの一例
●頭金……¥17,000
●第1回目支払額……¥9,010
●2回目以降分割払金……¥8,500×19回
★お支払総額……¥187,510
月々¥8,500
富士通 FM-77 セット
●本体(富士通/MB25250・フロッピー2台内蔵)……¥228,000
●カラーディスプレイ(富士通/MB27331)……¥109,800
●プリンター(富士通/MB27409)……¥98,000
★合計価格¥435,800
ボーナス併用30回払いの一例
●頭金……¥41,000
●第1回目支払額……¥11,713
●2回目以降分割払金…¥10,700×29回
●ボーナス時支払額……¥30,000×4回
★お支払総額 ¥483,013
月々¥10,700
NEC PC-6001mkII セット
●本体(NEC/PC-6001MKII)……¥84,800
●カラーディスプレイ(NEC/PC-60M43)……¥65,800
●データレコーダ(NEC/PC-DR311)¥12,800
●ディスプレイ台(LMS-8000)……¥8,000
★合計価格¥171,400
20回払いの一例
●頭金……¥15,000
●第1回目支払額……¥6,854
●2回目以降分割払金……¥6,800×19回
★お支払総額……¥151,054
月々¥6,800
NEC PC-6601 セット
●本体(NEC/PC-6601)……¥143,000
●カラーディスプレイ(NEC/PC-KD201)……¥59,800
●プリンター(NEC/PC-PR401)…¥39,800
●ディスプレイ台(LMS-8000)……¥8,000
★合計価格¥250,600
30回払いの一例
●頭金……¥20,000
●第1回目支払額……¥8,250
●2回目以降分割払金……¥7,000×29回
★お支払総額……¥231,250
月々¥7,000
シャープ X1Cs セット
●本体(シャープ/CZ-803C)……¥119,800
●14型カラーディスプレイテレビ(シャープ/CZ-801D)……¥99,800
●ディスプレイ台(LMS-8000)……¥8,000
★合計価格¥227,600
20回払いの一例
●頭金……¥20,000
●第1回目支払額……¥10,860
●2回目以降分割払金…¥9,800×19回
★お支払総額……¥217,060
月々¥9,800
シャープ MZ-1500 ワープロセット
●本体(シャープ/MZ-1500)……¥89,800
●カラーディスプレイ(シャープ/14M-511C)…¥59,800
●漢字ROM(シャープ/MZ-IR23)……¥19,800
●辞書ROM(シャープ/MZ-IR24)……¥22,000
●プリンター(セイコー/GP-500Z)……¥49,800
●プリンターケーブル(シャープ/SH-50150)……¥6,000
●ユーカラJJ(東海クリエイト)……¥12,600
★合計価格¥260,000
30回払いの一例
●頭金¥25,000 ●第1回目¥11,050
●2回目以降分割払金……¥8,800×29回
★お支払総額 ¥291,250
月々¥8,800
パソコンのグレードアップに… 周辺機器いろいろ
NECプリンター(PC-PR401) ★標準価格 ¥39,800
NECプリンター(PC-PR201) ★標準価格 ¥298,000
新製品・漢字プリンター
セイコープリンター(GP-550M) ★標準価格 ¥89,800
ブラザープリンター(HR-5X) (★標準価格 ¥39,800) 現金特価 ¥35,800
NECデータレコーダ(PC-DR311) (★標準価格 ¥12,800) 現金特価 ¥9,980
サンヨーデータレコーダ(MR-33DR) ★標準価格 ¥12,800 現金特価 ¥9,980
パソコンからワープロまで豊富な品揃えと特別価格でおくる、パソコンフェア好評開催中!!
PERSONAL COMPUTER
仲間に差をつけろ!チョッピリアクセサリー類も豊富に揃えて特価奉仕
フロッピーディスク 現金特価 ¥6,800
●5インチ両面倍密
●10枚入り
(当社指定メーカーに限らせて頂きます)
フロッピーディスクケース ●5インチ、60枚入り 現金特価 ¥3,200
WICOコマンドコントロール ●MSX ●PC-6001 ●X-1用 (★標準価格 ¥9,800) 現金特価 ¥7,800
プリンター用紙 ●10×11インチ ●1000枚入り 現金特価 ¥1,480
ラオックスオリジナルディスプレイ台 ●SIZE/幅510×高130×奥行330mm 現金特価 ¥6,000
ノングレア・ディスプレイフィルター ●14インチ ●画像を鮮明に、紫外線から目を守ります。 (★標準価格 ¥12,000) 現金特価 ¥9,000
パソコン用テープ (C-10) ●10本まとめて 現金特価 ¥1,300
キーボードカバー ●PC-8001MKII ●FM-7用他 現金特価 ¥2,200
パソコンデスクは各種取扱中!!
係員にお申し付け下さい

ビジネスユースからホビーユースまで、パソコンに関することは、何でもご相談ください。

お求めには、月々わずかなお支払いの
パソコンクレジット
をご利用下さい。

30万円以上のパソコン製品お求めの場合、36・48・60回の長期で、手数料も割安なパソコンクレジットをご利用下さい。(もちろん30万円以下の場合でも30回払い迄のクレジットがご利用頂けます。)各社クレジットカードも取扱っておりますので、ご遠慮なく販売員にお申し付け下さい。

区域内の配達は無料です。
5,000円以上の商品お買い上げの場合、当社配達区域内は無料配達致します。詳しくは係員におたずねください。

アフターサービスは万全です。
首都圏に網羅したサービススポットで、皆様のご要望に即お応えできる体制を整えていますので、ご安心下さい。

地方発送承ります
秋葉原本店・新宿店・コンピュータメディアにおいては地方発送承ります。係員にお気軽にお申し付け下さい。



LAMICとはLaox Micom Club(ラオックス・マイコン・クラブ)の略称です。3000円以上のパソコン製品お求めの方なら、どなたでも入会できます。

LAMIC会員募集中!
会員特典
1. ソフトテープを会員特別価格で提供
2. 新製品発表会、工場見学会など催物に特別ご招待いたします。





ER FAIR

超特価

こんなに手軽に美しく
ワードプロセッサ
実際に触れてお試し下さい。

機能豊富に、よりお求め易くなったワードプロセッサ。ビジネスにプライベートに、その便利さで注目を集める、話題の機種勢揃い!



東芝 TOSWORD JW-1
●オールインワンタイプ ●かな漢字自動変換 ●A4判40ページ分を記憶するミニフロッピー ●豊富な編集・校正機能を搭載

★標準価格¥648,000
現金特価 ¥398,000

ボーナス併用30回払いの一例	
●頭金	¥30,000
●第1回目支払額	¥11,100
●2回目以降分割払金	¥9,100×29回
●ボーナス月加算額	¥15,000×4回
★お支払総額	¥365,000

月々¥9,100



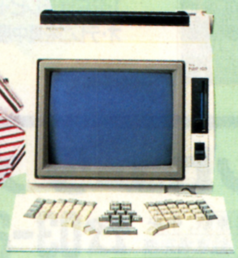
キャノン PW-10
●使いやすい50音配列のキーボード ●42,190語の豊富な辞書機能 ●記憶方式は独自のメモリカードで最大8,071文字まで記憶できます ●2電源方式
★標準価格 ¥148,000



富士通/オアシスライト OASYS Lite
●乾電池もOKの一体化コンパクトサイズ ●4万語の辞書機能 ●24ドットの熱転写プリンタ ●本体内にA4判2ページ分の記憶が保存可能 ★標準価格¥220,000



シャープ/WD-500 ミニ書院
●サイズも使いやすさもタイプライター感覚 ●辞書は約8万語 ●32×32ドットの熱転写プリンタ ●官製ハガキへの直接印字も可能 ●かな・ローマ字入力 ★標準価格¥330,000



NEC PWP-100
●使い易い新入力方式キーボード ●12インチモノクロディスプレイ ●ドット・マトリクス方式プリンタ ●3.5インチマイクロフロッピー内蔵 ★システム標準価格¥349,800

●上期決算在庫一掃セール……………本店3Fパソコンフロアにて10月28日まで開催中

●お求めは、お近くのラオックスパソコン取扱店へ

■無料配達区域



秋葉原本店	国電秋葉原駅前歩いて2分 ☎03-253-7111
ラオックス コンピュータ メディア	国電秋葉原駅中央通り ☎03-253-1341
新宿店 マイコンシティ	新宿駅東口・靖国通り・伊勢丹会館並 ☎03-350-1241

地区	店名	所在	電話
東京地区	サウンドショップ	●国電秋葉原駅前、歩いて1分	☎03-253-7111
	ニュー楽器館	●国電秋葉原駅、歩いて4分	☎03-258-4141
	荻窪店	●国鉄荻窪駅北口	☎03-398-5100
	錦糸町店	●錦糸町駅ビル"テルミナ"4F	☎03-634-2131
	蒲田店	●サンライズカマタ通り	☎03-734-5171
	小岩店	●総武線小岩駅近く、サンロード	☎03-672-1061
	三鷹店	●新30m道路沿い	☎0422-32-3741
	吉祥寺店	●吉祥寺駅北口	☎0422-21-3471
	調布店	●調布駅北口、京王線線路際	☎0424-84-0211
埼玉地区	浦和店	●浦和駅前コルソ4F	☎0488-24-5311
	岩槻店	●岩槻消防署近く	☎0487-57-2561
	北浦和店	●北浦和駅西口	☎0488-33-8811
	わらび店	●わらび駅東口、歩いて2分	☎0484-43-2161
	大宮駅ビル店	●大宮駅ビル"ピノ"5F	☎0486-44-3551
	春日部店	●東武野田線春日部駅西口	☎0487-54-4171
	小手指店	●小手指駅北口、駅前大通り(角)	☎0429-23-1851
	川口店	●川口駅東口、銀座通り	☎0482-56-0011
	志木店	●ららぽーと志木6F	☎0484-74-9041
千葉地区	市原店	●五井駅ヨーカドー隣り	☎0436-21-5331
	稲毛店	●稲毛駅東口そば	☎0472-53-2136
	船橋ららぽーと店	●ららぽーと2F、専門店街	☎0474-34-3971
	千葉駅ビル店	●総武線千葉駅ビル3F	☎0472-27-5318
神奈川地区	厚木店オーディオ館	●小田急線本厚木駅前	☎0462-22-2722
	横浜伊勢佐木町店	●伊勢佐木町通り	☎045-261-1251
	大和店	●大和電報電話局隣り	☎0462-61-2011
	戸塚店	●戸塚消防署前	☎045-881-3161
栃木	小山駅ビル店	●ファッションランド小山駅ビル2F	☎0285-23-4652

LAOX

コンピュータ メディア 開店一周年記念



●期間中、20万円以上のパソコン・ワープロお買い上げの方に
ラオックスオリジナルトレーナー(枚数限定)
●期間中、ワープロお買い上げの方に………
素適な 婦人用ベルト
をプレゼントいたします

NECオータムビジネス
●PC-9800シリーズお買い上げの方に
セイコー腕ターミナル(RC-1000)
又はビジネス ガイドを
抽選にてプレゼント(10/31まで)



同時開催
店頭展示品大処分
パソコンからワープロまで大処分ならではの超特価で大奉仕!このチャンスをお見逃しなく。

大感謝セール



10月21日まで
●10月17日は臨時休業致します

パソコンからテレビ・ビデオまで、お買得品がいっぱい!イベントがいっぱい!日頃のご愛顧に感謝を込めておくるビッグセール開催!

6F パソコン教室にて

10月10日・11日・12日 NECビジネスフェア
●期間中、ビジネスパソコン・ワープロなど集中展示!お買い上げ特典付



10月20日 SHARP MZ-1500 QD 教室
●PM3:00〜PM5:00●新しい記憶装置として注目をあつめるクイックディスク(QD)によるグラフィック及びサウンド機能についてご説明いたします●定員は15名、ご希望の方は3・4F係員にお申し込み下さい。

10月26・27日 Canon ミニワープロ教室
●今注目を集めるワープロに触れてみませんか。キャノワード・ミニを使用、実際にお試し頂けます。

6F●ワープロフロア・パソコン教室
ワードプロセッサ・コピー機・ファクシミリ・イベントルーム・パソコン教室など……
5F●ビジネスパソコン フロア
ビジネスパソコン・ビジネスソフト・電話機・ワープロソフト・プロッターなど…・



3F にて

期間中毎日、SHARP/MZ-1500による、今話題の日本語ワープロ"ユーカラJ.J."のデモンストレーションを行っています。お見逃しなく!!

10月/10・12・13日 SHARP MZ-1500 ゲーム大会
●PM2:00〜/PM3:00〜/PM4:00〜●今人気のゲームソフトを集めて、楽しさいっぱいのゲーム大会開催!参加ご希望の方は係員にお申し付け下さい。高得点者には記念品を差し上げます。

4F●システムアップ フロア
パソコン・プリンター・フロッピーディスク・ディスプレイ・アクセサリー・ポケコンなど……………
3F●ホームパソコン フロア
ホームコンピュータ・MSXパソコン・アクセサリー・ゲームソフト・ホビーソフト・教育ソフト・コンピュータミュージックなど

コンピュータミュージック実演
ヤマハ(DX-7)とパソコン・MIDIソフトを使って、自動演奏、作曲、マルチレコーディングと楽しさいっぱい!
●10月13日㊏(FM-7使用)・10月14日㊐(PC-8801使用)●時間はAM10:00〜PM6:00まで　リットー社
●毎週土・日曜日●時間はAM11:00〜PM6:00まで　ヤマハ

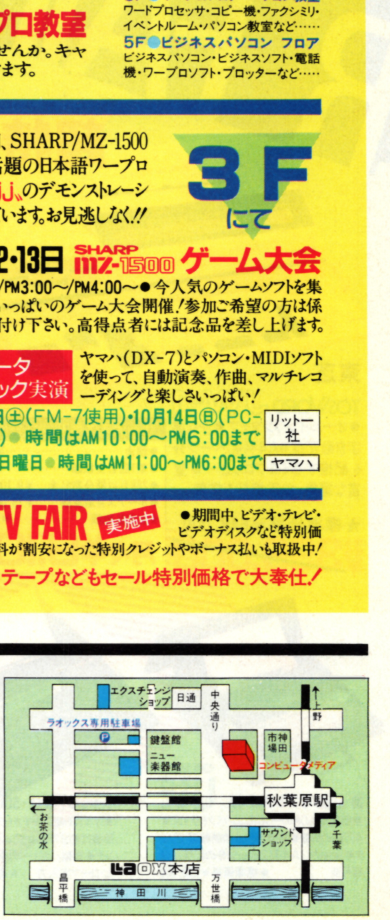
1・2Fはテレビ・ビデオ・テレコを集中展示!

VIDEO & TV FAIR 実施中
●期間中、ビデオ・テレビ・ビデオディスクなど特別価格で奉仕中。又手数料が割安になった特別クレジットやボーナス払いも取扱中!
ラジカセ・テレコ・テープなどもセール特別価格で大奉仕!

LAOX

コンピュータ メディア
国電秋葉原駅、中央通り沿い Ⓟ駐車場完備
☎03-253-1341

パソコン教室 生徒募集中
PC-9801による充実したカリキュラムで、女性インストラクターがていねいに解かりやすくご指導いたします。お申し込み、お問い合わせは、当店6Fパソコン教室係員にお申し付け下さい。



NEC

"88"フェア

10月20日(土) → 11月11日(日)

▶新宿店5Fにて



今最も人気の高いパソコンPC-8801MKIIの全てを集めておくる"88フェア"。88ファンならずとも気になる、このビッグイベントをお見逃しなく。



集まれ!パソコン仲間

魅力いっぱいに開催!!

その1 期間中、PC-8801mkIIをフェア特別価格でご奉仕いたします。

その2 期間中、PC-8801mkIIをお買い上げの方に記念品を差し上げます。

その3 ゲーム大会開催日に限り、PC-8801mkIIのゲームソフトを特別価格で提供します。

●当日、ご来店頂けない方には、郵送による販売も承っておりますので、ご遠慮なくお申し付け下さい。

ゲーム大会

10/21日(土)22日(日)11/3日(祭)4日(日)

●時間はいずれもPM1:00〜PM5:00 話題のゲームソフトを集めて、楽しいゲーム大会開催!高得点者には記念品を差し上げます。尚、当日は混雑が予想されますので、お早めに当店係員までお申し込み下さい。





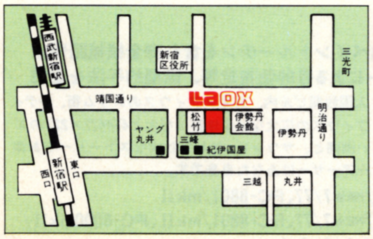
同時開催 周辺機器まつり

期間中、ディスプレイ、プリンターなどの周辺機器も集中展示し、特別価格にてご奉仕いたします。グレードアップはこのチャンスに!



PC-8801mkIIを、ビジネスの中で活かしたいとお考えの方に

PC-8801mkIIを、ワープロ、データベースなどビジネスに活用したいとお考えの方も是非ご来場ください。ビジネスユースに関するご相談も承ります。



新宿店 マイコンシティ

新宿駅東口・靖国通り 伊勢丹会館並び

☎03-350-1241

●6F/NECマイコンショップ・マイコンシティ
●5F/パソコンフロア●4F/パソコンフロア
●3F/オーディオフロア●1F/ビデオ・テレビフロア●B1/TAX FREE

LAOX

T&E SOFT

84年暮、レイソードが炸裂、
銀河系宇宙が震撼する。

スターアーサー伝説 III テラ4001

●「惑星メフィウス」から1年半、スターアーサー伝説ここに完結
●遂にジャミルの本拠地「テラ」に侵入

スターアーサー伝説 II 暗黒星雲

暗黒星雲....それは、生命の誕生する分子雲の集合地帯である。



上2段:FM-7/NEW7/77、PC-8801/mkII 下1段:PC-6001mkII/6601

★フルグラフィックス70画面!
★高速3-Dルーチンを駆使したリアルタイムスペースファイトシーン
★本邦初!恐怖の4分割画面
（部屋の4方向を同時に表示）
★3-Dリアルタイム戦闘用修業プログラム付き
（独立して楽しめます）

第二部ストーリー

伝説の剣"レイソード"を手に入れたスターアーサーは、スーパーコンピューター"テス"を備えたクラプトンIIを操り、剣の秘密を暴くべく宇宙空間へ飛びたつ。漆黒の宇宙空間に漂う数々のゴーストシップの探検、そしてジャミル戦闘機とのドグファイト、クライマックスはオリオン座暗黒星雲域への突入、点在する生まれたばかりの小惑星。そして小惑星上でスターアーサーは…

PC-8801/mkII 5FD版 ¥6,800

新たにPC-8801用高速中間色ペイントルーチンを開発!
（ペイント速度はFM-7と同等）

PC-6001mkII/6601 テープ3本組¥4,800

○FM-7と同じく、フルグラフィック70画面を実現!
○メフィウスの3倍の描画速度(メフィスで好評の線画モードの他に、グラフィックハイスピードモードを新設し、さらにカーソルの動きもスピードアップ)
○美しいグラフィックとスピーディなゲーム展開を両立!（モード切り換え機能）

FM-7、NEW7、77 テープ3本組 ¥4,800 5FD版 ¥6,800

ご存じT&E SOFTオリジナルの超高速中間色ペイントルーチンによる大迫力画面、そして圧倒のサウンド。対話モードはもちろんの事、2種類の高速3次元立体図形処理及びビュールーチン(新開発)等様々な画期的手法を駆使。

スターアーサー伝説 I 惑星メフィウス

THIS IS ADVENTUREGAME
MADE IN JAPAN

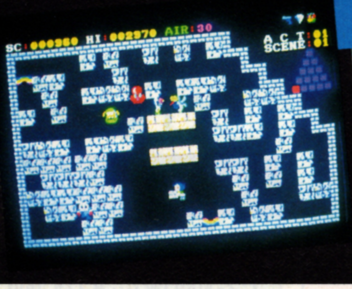
★グラフィック画面は、高速中間色ペイントルーチンを含む完全機械語表示
★本邦初の対話モード、カーソルキーによる目的物指定等、画期的手法を駆使

ストーリーは大別して5つに分かれています。入国税関ビル内、惑星メフィウスのスラム街、シティ、砂漠地帯、そして宇寅ピラミッド内。惑星メフィウスの広大な砂漠地帯はなんと484(22×22)のエリアから成っています。他に類を見ない美しい画両と、サウンド、そして壮大なストーリーをお楽しみください。もちろん本編の主人公、スターアーサーはあなた自身です。

5FD版 ¥6,800……FM-7/NEW7/77、PC-8801/mkII
テープ版(3本組) ¥4,800……FM-7/NEW7/77、PC-8801/mkII、PC-6000mkII/6601、X-1/C、S-1

もう画面数なんて関係ない！

パラノイア88






ブロックをかついでいって、エイリアンを閉じ込める。

ゲームをしながらコンストラクション

PC-8801/mkII

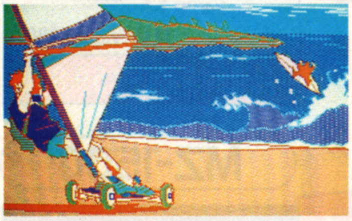
5FD版 ¥6,800 テープ版 ¥4,000

- 頭を使って迷路を変更し、エイリアンを封じ込め、ピラミッドの秘宝を探せ。
- もちろん初期画面作成エディターも付いていて、簡単に変更できます。

10月末発売

スターアーサー伝説III「テラ4001」用に新たに開発された高速スーパーグラフィックエディター

スーパーグラフィックエディター PC-6001mkII / PC-6601




詳細取扱い説明書およびアドベンチャーゲーム製作㊙テクニック集付き！

スターアーサー伝説『テラ4001』のグラフィック画面作成用に新たに開発された超高性能グラフィックエディターです。LINE、LINE CONNECT、BOX、BOXFULL（中間色も含む）、PSET、CIRCLE、PAINT（中間色も含む）、SYMBOL、漢字SYMBOL、DELETE、データのロード・セーブ等、作画に必要なすべての機能を備えています。中間色のグラフィック命令（PAINT、BOXFULL）は特に強化されており、BASICコマンドに比べて画面ペイントは40倍（2.6秒）、画面ボックスフルは3.5倍（1秒）で塗り終ります。

絶賛発売中！ テープ版¥4,000/3.5FD版¥6,800

3Dゴルフシミュレーション Part2



ゴルフゲームにおいて、圧倒的好評をいただいている「3-Dゴルフシミュレーション」のパート2です。T&Eだけの新機能を追加してさらにレベルアップ。

★完全機械語により、画面表示が高速化。
★ホールデーターの一括のローディングにより、スピーディーなゲーム展開。
★2人でのプレー可能。
★ボール拡大機能（ボールの位置が見やすくなりました。）
★プラクティス機能（ワンホール毎に繰り返し練習できます。）
★ステップ機能（ショットしたボールを、コマ送りできます。）
★オートリピート機能（全ホールの完全自動再現可能。）
★ゲーム中断機能（ラウンド途中からの再プレイ可能。）

FM-7/NEW7/77 テープ版 ¥4,000

3-Dゴルフシミュレーション スーパーバージョン

日立S1……………………テープ版 ¥4,000
シャープMZ1500……………QD版 ¥4,000

PC-6001mkII/6601版開発中！

3-Dゴルフシミュレーション

	FM-7/8	X1/C	PC8801/mkII	PC-9801/E	PASOPIA7
テープ版¥4,000	○	○	○		○
5FD版 ¥6,800	○		○	○	

トリックボーイ PC-6001 MSX 初のピンボール登場



チャレンジステージ



6001版



MSX版

パソコンならではの豊富な仕掛・シャープなボールの動き・よくマッチしたサウンド。そして一番大事なフリッパーコントロール……等々、すべて完全機械語でシミュレートしてあります。飽きのこないピンボールゲームを是非あなたの機械で！（ゲーム中断機能有り）

※PC-6000シリーズでは機械・ディスプレイによっては色が異なる場合があります。

- PC-6001(32k)/mkII/6601
- MSX(16k, 32k) テープ版各¥3,500

コスモミューター フィールドとシューティング、2つのタイプがドッキング



スペシャルステージ



PC-8001mkII



PC-8801

あなたは"ミューター君"と"誘導ミサイル"を操り、不思議な生物たちの妨害をはねのけ、宇宙戦闘艇"ザンジバー"を組み立てます。無事、組み立てに成功すると、スペシャルステージ（一面毎）となり、10種の敵宇宙船との大バトルとなります。

★美しいサウンド（従来のBEEPのON-OFFではありません。）
★敵宇宙船の飛行コースを作りかえられます。（5FD版）

新発売 PC-8001mkII テープ版 ¥4,000

PC-8801 mkII テープ版¥4,000 5FD版¥6,800

製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト ☎(052)773-7770
新住所： 〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地

T&E SOFT

カタログ No.2請求券 ベーマガII

T&Eマガジン No.3請求券 ベーマガII

※通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名を明記の上当社宛お送りください。（送料サービス・速達希望の方は300円プラス）
★T&EマガジンNo.3ご希望の方は、100円切手2枚（200円分）を同封の上、この頁の請求券をお送りください。
★T&E SOFTの新しいカタログ（No.2）ができました。ご希望の方は100円切手同封の上、カタログ請求券をお送り下さい。

組み合せ自由!!もちろん

モニターセット

モニター　Aセット
ナショナル
TX-12M2……￥99,800
12インチ 2000文字カラー
モニターケーブル…￥1,800
回転式モニター台
サービス
合計特価￥49,800

モニター　Bセット
ナショナル
TX-12T1……￥67,800
12インチ 1000文字カラー
モニターケーブル…￥1,800
回転式モニター台
サービス
合計特価￥37,800

モニター　Cセット
ニデコ
NH14DL……￥59,800
14インチ 2000文字カラー
モニターケーブル付属
回転式モニター台
サービス
合計特価￥49,800

X1セット

X1 スペシャルセット
CZ-800CW….￥155,000
X1 本体(ホワイト)
CZ-800DW….￥115,000
X1用モニター(ホワイト)
CZ-8GR………￥30,000
グラフィック RAM
ソフト
Joyメカ1型 } サービス
定価￥300,000
合計特価￥159,800

PC-8801mkII

PC-8801mkIIM30Aセット
PC-8801mk M30
…￥275,000
NH14DN………￥99,800
ニデコ14インチ 4050文字対応
モニターケーブル付属 D.P0.39
なんでもかんでもゲームパック
TS-2D(10枚) } サービス
定価￥374,800
合計特価￥308,000

FM NEW7セット

FM NEW7　Bセット
FM NEW7……￥99,800
C14-VC1………￥93,000
サンヨー テレビ付 パソコンモニター
2000文字対応 14インチ
モニターケーブル ￥1,800
ソフト6本
データレコーダー } サービス
定価￥169,500
合計特価￥149,000

FM NEW7　Cセット
FM NEW7….￥99,800
TX12T1………￥67,800
ナショナル 12インチ 1000文字
モニターケーブル..￥1,800
ソフト6本
データレコーダー } サービス
定価￥169,400
合計特価￥119,800

MZ-1500

MZ-1500　セット
MZ-1500………￥89,800
TX-12T1………￥67,800
ナショナル 12インチ 1000文字
モニターケーブル..￥1,800
なんでもかんでもゲームパック
クイックディスク 10枚 } サービス
定価￥159,400
合計特価￥101,800

通信販売の申し込み方

1 現金書留でご購入の際は、申し込み書同封の上、下記の住所までお送り下さい。
住所 〒101 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号

2 銀行振込でご購入の際は必ず、振込み前に申込み書をお送り下さい。又、商品名等を電話でお知らせ下さい。
TEL 03－251－9911

振り込み先
富士銀行 神田支店 普通口座 No. 894047

3 クレジットでご購入の際は、お電話でお問い合せ下さい。

4 会員の方は会員番号をお書き下さい。

申し込み書 (BM.11係)

ご住所 〒

お名前　　(会員番号　　) TEL

セット名　　金額　　送料　　合計

ツクモ特価!! お申し込みは03-251-9911まで

(期間 10/10～11/20)

大好評 **MSXセット**

Joyメカ1型プレゼント中!!

MSX Aセット	MSX Bセット	MSX Cセット
ナショナル	TOSHIBA	CANON
CF-3000 ￥79,800	HX-10DP ￥67,800	V-20 ￥64,800
Joyメカ1型 ソフト2本 サービス	Joyメカ1型 ソフト2本 サービス	Joyメカ1型 ソフト2本 サービス
合計特価￥72,800	合計特価￥61,800	合計特価￥58,800

MSX Dセット	MSX Eセット	MSX Fセット
SONY	ビクター	MITSUBISHI
HB-75 ￥69,800	HC-6 ￥64,800	MLF-120 ￥64,800
Joyメカ1型 ソフト2本 サービス	Joyメカ1型 ソフト2本 サービス	Joyメカ1型 ソフト2本 サービス
合計特価￥64,800	合計特価￥56,800	合計特価￥61,800


Joyメカ1型

ラジオセンター店 開店33周年記念

ポケットコンピューターフェアー

PC-1251 スペシャルセット	PC-1260 スペシャルセット	PC-1261 スペシャルセット
シャープ ポケットコンピューター(4.2K)	シャープ ポケットコンピューター	シャープ ポケットコンピューター(4.4K) 2段表示、カナ文字OK!
PC-1251……￥29,800	PC-1260……￥29,800	PC-1261……￥39,800
マイクロカセット+サーマルプリンター CE-125S……￥36,800	マイクロカセット+サーマルプリンター CE-125S……￥36,800	マイクロカセット+サーマルプリンター CE-125S……￥36,800
プリンター用紙 EA-1250‥2本サービス	プリンター用紙 EA-1250‥2本サービス	プリンター用紙 EA-1250‥2本サービス
ライブラリーサービス	ライブラリーサービス	ライブラリーサービス
合計特価￥39,500	合計特価￥49,800	合計特価￥54,000

スペシャルセットは3つとも送料無料!

ポケコン・ハンドヘルドのことならおまかせ下さい。

☎03-251-2657

通信販売の受付は
03(251)9911へ

ご注文の際は、ご注文になりたい商品名をご記入の上、現金書留にてお願い致します。20万円以上は銀行振込みも取り扱っております。お問い合わせ下さい

富士銀行　神田支店
普通口座　No.894047

即決 ツクモ全国クレジットOK!!

- 現金特別価格でツクモクレジットが利用できます 残金のみに金利がかかります
- 60回払いまで出来ます 但し、1回の支払い額は3,000円以上
- その場で、お持ち帰りできるクレジットもあります
- 印鑑、身分証明書(免許証など)が必要です

- 取扱いクレジットカード:日本信販、ジャックス、JCB、DC、UC、VISA、MC、CF、(尚、クレジットカードご使用の場合は店頭員にご相談ください)

■ご注文商品の中、未着の品物がございました時は、通販受付電話で納品書No.をお知らせ下さい。尚、商品の詳しい取り扱い等は、各販売店までお問い合わせ下さい。

■通信販売は〒101 東京都千代田区神田郵便局私書箱135 九十九電機㈱BM11係

九十九(ツクモ)電機株式会社

ニューセンター店	〒101	東京都千代田区外神田1-16-10	☎03(251)0987
名古屋店 3F	〒460	名古屋市中区大須3-30-86 ラジオセンターアメ横ビル内	☎052(263)1681
5号店	〒101	東京都千代田区外神田3-1-14	☎03(251)0531
7号店	〒101	東京都千代田区外神田1-9-9	☎03(253)4199
札幌店	〒060	札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんヒルB1	☎011(241)2299
ビデオセンター店	〒060	札幌市中央区南二条西4 乙井ビルB1・1F	☎011(241)3999

■定休日　東京各店は毎週木曜日と第3水曜日、名古屋店は毎週月曜日
札幌店(マイコン・ビデオ店)は第3木曜日

★セットの場合は梱包送料￥2,000を加算して下さい。


01 パックマン
02 マッピー
03 ギャラクシアン
僕たちの自遊空間





〔ワープ＆ワープ〕
2つの戦場をワープで移動！
2倍楽しめるコミカルゲーム。



〔キング＆バルーン〕
思わず熱中、大ピンチ！
ひょうきん王様がさらわれた！



〔ラリーX〕
レーダーたよりに突っ走れ！
手に汗にぎるカー・チェイス。

■MSX対応のROMカートリッジ。定価＝各4500円。 ■製造元／(株)ナムコ ■発売元／電波新聞社

●お買い求めは、全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞各支局マイコンソフト販売部へどうぞ。

パーソナルコンピュータ時代の情報誌

月刊マイコン

10月号 大好評発売中

毎月18日発売
定価530円

■パソコンは上手にしかも楽しく使いたい

普段感じなくとも私達に必要不可欠な空気のような存在——。パソコンはそんな自然な形で日常生活に浸透してきました。個人が文房具のように使える，道具としてのパソコンはこれからの姿でしょう。でも，どうせ使うなら楽しく，もっと上手に使いたい。月刊マイコンは，この実用性と楽しさの両面からパソコンにアプローチ，パソコンによる豊かな現代生活をめざし，実務からゲームにいたるプログラムリスト，ハード・ソフト機器情報，こんな使い方もあったのか…。とおどろく各種応用事例等をコーナー別に分けて編集，個人が家庭，職場でパソコンを徹底活用するための豊富な記事を毎号お届けいたします。



全リスト公開!!

PC-9801

気分はもう「雀荘」本格4人麻雀ゲーム

©富士音響マイコンセンター

特集：HOW TO MAKE A PROGRAM

すぐ役立つプログラムテクニック大紹介!!
実用プログラム作成モジュール集

特別企画：MICOM SPECIAL SOFT

■パソコンの互換性を追求する!! 第2弾
FM-7/8➡MZ-1500/X1テキストコンバータ
＝F-BASIC V3.0全命令の移植表付き

■FM-7/NEW7/77カセットベースで手軽に使える
GAME用高速コンパイラ **PコンパイラVersion2.0**
＝Pの文法マスター編

ホビーコーナー

よみがえるポックン伝説。必殺『延髄斬り』でお化け退治 **HAUNTED CAVE**
MSX ダイヤモンドは死の匂い。迷路の世界でカーチェイス **DIAMOND FIELD**
ニューエンターテイメント **パソコンゲームの世界⑥＝ノンセクションゲーム**

入門コーナー

マシン語ゲームを作ろう **Z80マシン語プログラム入門＝ゲームごとの初期設定**
GAMINGへの招待 **バックギャモン(VIII)**
初歩から初級へ **BASIC活用ABC＝INKEY$の利用**
マシン語なんて恐くない **6809マシン語入門〔テクニック編〕**

ビジネスコーナー

21世紀『本』は変わるか **エレクトロニクスと出版**
ハンドヘルドユーザー待望の新言語 **PC-8201用ハンディ・パソカルク使用記**
MZ-1500 売上目標貫徹!! **営業成績チェック**
ビジネスソフト作成のポイント② **ファイル設計の基礎**
マイコンによる **COBOL入門＝複数ファイルの取扱いと照合**
Computer Assisted Translation System ＝CATS **疲れ知らずの翻訳者それがCATSだ!!**
はじまったスポーツ界のコンピュータ化 **新スポコン物語**

テクニカルコーナー

マイコンによる物理の世界 **物理学入門＝LCD高速画面表示とばね振子CAI**
PSGサウンドでパソコンコンサート **MZ-1500徹底研究＝「ミュージックエース」活用法**
マニュアルにない命令の活用法 **PC-8801/mkII拡張命令の作り方と応用プログラム**
MSX 約3,000円で完成 **MSX用プリンタ・インターフェースの製作**
FM-77対応のOS-9™ LEVEL I **OS-9の構造と活用法＝コマンド説明**
あなたもコンピュータ・グラフィックの世界へ **グラフィック・テクニック入門＝ビデオカメラ入力**
BDS-Cプログラミング講座 **実践C言語⑧**
MZのグラフィックをパワー・アップ!! **MZ-2000/2200 SUPER COLOR BASIC**
MSX 君のパソコンで作曲に挑戦 **コンピュータ・ミュージックの世界＝ヤマハCX-5ソフトウエア大紹介**

情報コーナー

最新ゲームからビジネスソフトまで **マッキントッシュ最新ソフト情報**
Report from Westcoast **新マイコン西洋事情**
特報！ コンピュータ・グラフィックス最前線 **SIGGRAPH'84**

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1−11−15 電話03(445)6111(大代)

だれにもできるエレクトロニクス・ホビー

ラジオの製作



11月号 別冊付録共 特別定価 **690円**

絶賛発売中!

パソコン周辺機器製作記事



パソコンゲームのハイスコアに挑戦!!
MSXパソコン、X1用
- ハイパージョイスティック・アダプタ

秋の文化祭で大活躍!! エレホビー製作記事

- 超音波利用の来客報知器"いらっしゃいませ"
- ミニFM局用"オート・フェーダー"
- エレキバンドのライブステージに…"フェイザー"
- ジャンク・ユニットで作る"おもしろスピーカ"

特別2大付録



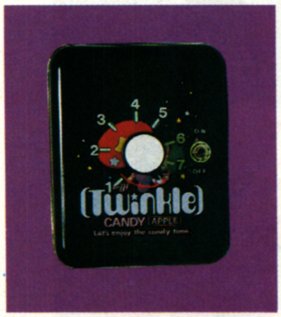
- パーソナル無線マガジンNo.10
- オーディオ・エキスプレス・ニュース

今月の特集

- オーディオ・フェア記念大特集
- ハム移動運用レポート
- 電波の出入口、アンテナ大研究
- 北京放送訪問記



入門図解製作記事



- パソコンのロードに役立つ "カップ・アンプ"
- かんかん工作シリーズ "タイマーかん"
- 豆電球がセンサーに!! "電子風速計"
- 快適BCLのために "ノイズ・リミッタ"

レギュラーページ

- 音楽コーナー
- BCLコーナー
- 無線コーナー
- マイコンコーナー
- テクニカルコーナー

ハム・マイコン・オーディオ・BCL・エレクトロニクス
ELECTRONICS hobby
ELECTRONICS HOBBY MAGAZINE
エレホビー

電波新聞社

東京本社 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 ☎(03)445－6111(大代表) 〒141
大阪本社 大阪市北区中之島3-2-4朝日新聞ビル内 ☎(06)203－3361(大代表) 〒530
西部本社 福岡市博多区博多駅前2-13-23扇寿ビル ☎(092)431－7411(大代表) 〒812



ざん　しん
斬新な飛行感覚に人気集中！
EXERION
エクセリオン
MSX用ROMでついに発売
定価4,500円 制作著作：㈱ジャレコ 発売元：電波新聞社
TOP 17500 1UP 00 CHARGE 50 SCENE 1
TOP 17500 3200 CHARGE 82 SCENE 2
TOP 17500 6400 CHARGE 97 SCENE 3
TOP 17500 1UP 15000 CHARGE 69 SCENE 4
スーパー・ゲーム・シリーズ

さすがのナムコ

遊気凛凛

「遊びをクリエイトする」ことに

情熱をかたむける頭脳集団ナムコ。

ナムコから産みだされた数々のビッグタイトルのゲームを

パソコンバージョンでお届けします。

どの作品もハードの限界に

ギリギリまで挑戦した自信作ばかり。

心ゆくまでお楽しみください。

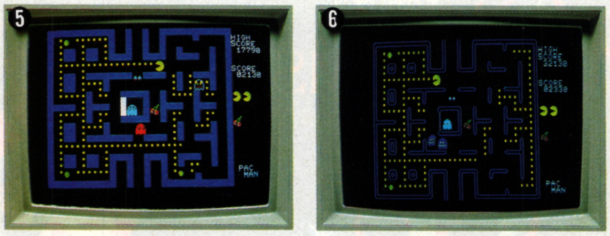
PRESENTED by DEMPA

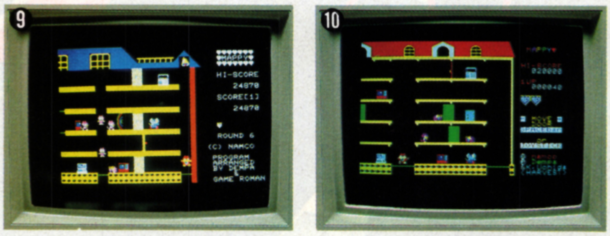
PAC-MAN

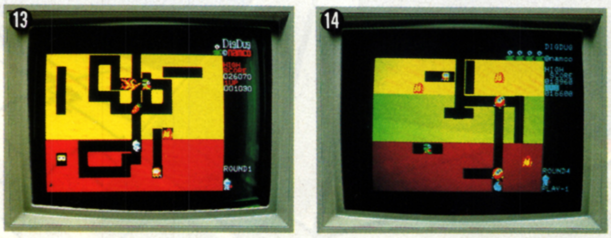


パックマン

❶FM-7(テープ)… 定価3,500円
FM-77(3.5インチ)定価5,800円
❷MZ-700(1200/K/C(48K))
PCG共用(テープ)·定価3,000円
❸MZ-1500(QD)…·定価4,300円
❹PC-6001mkII/
PC-6601 (テープ) 定価3,000円
❺PC-8001mkII(テープ) 定価3,500円
❻PC-8801mkII(テープ) 定価3,500円
PC-8801mkII(5インチ) 定価5,800円
❼X-1(テープ)…… 定価3,500円
X-1D(3インチ)…·定価5,800円







Galaxian ギャラクシアン



⑰MZ-700/1200(48K)(テープ)…定価3,000円
⑱PC-6001/mkII(テープ)…定価3,000円
⑲PC-8001/mkII(テープ)…定価3,500円
⑳PC-8801/mkII(テープ)…定価3,500円
PC-8801/mkII(5インチ)…定価5,800円
㉑X-1/C/CS/CK/D(テープ)…定価3,500円
X-1D(3インチ)……………定価5,800円



DISK VERSION 新発売

フロッピーディスク版

FOR PC-8801/mkII·FM-77·MZ-1500·X-1D

パックマン

MZ-1500·クィックディスク 定価4,300円
PC-8801/mkII 5インチ 定価5,800円
FM-77 3.5インチ……… 定価5,800円
X-1D 3インチ…………… 定価5,800円

ディグダグ

MZ-1500 クィックディスク 定価4,300円
PC-8801/mkII 5インチ 定価5,800円
X-1D 3インチ…………… 定価5,800円

ギャラクシアン

PC-8801/mkII 5インチ 定価5,800円
X-1D 3インチ…………… 定価5,800円

マッピー

MZ-1500 クィックディスク 定価4,300円
X-1D 3インチ…………… 定価5,800円

ラリーX

MZ-1500 クィックディスク 定価4,300円
FM-77 3.5インチ……… 定価5,800円

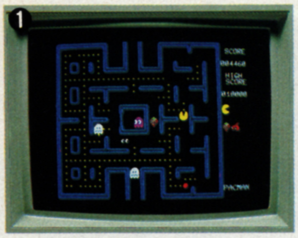


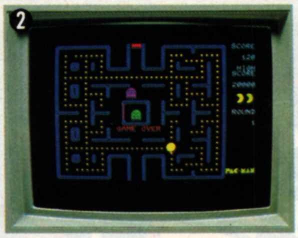
LET'S PLAY NAMCO GAMES
PRESENTED by DEMPA



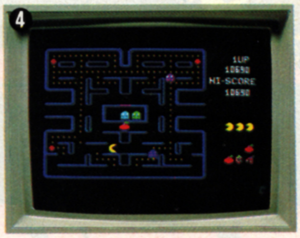
お求めはスーパーソフトマガジン巻末に掲

namco オリジナル・ゲーム・シリーズ







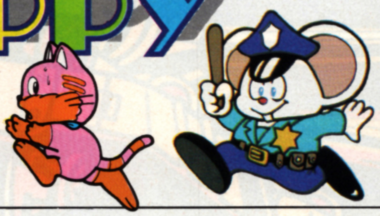


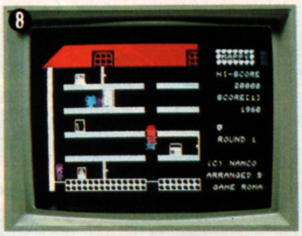




マッピー

❽MZ-700(1200/K/C(48K))
PCG共用(テープ)·定価3,000円
❾MZ-1500(QD)····定価4,300円
❿X-1(テープ)·······定価3,500円
X-1D(3インチ)····定価5,800円









⓫MZ-1500(QD)··········定価4,300円
⓬PC-8001(Nモード)(テープ)定価3,000円
⓭PC-8801/mkII(テープ)····定価3,500円
PC-8801/mkII(5インチ)···定価5,800円
⓮X-1/C/CS/CK(テープ)····定価3,500円
X-1D(3インチ)··············定価5,800円



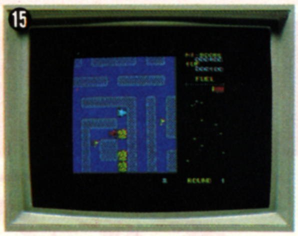




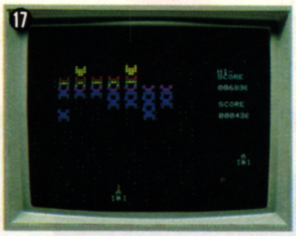
ラリーX

⓯FM-7/NEW7(テープ)······定価3,500円
FM-77(3.5インチ)·········定価5,800円
⓰MZ-1500(QD)··············定価4,300円





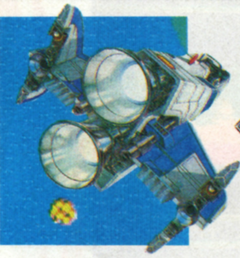














㉒タイニーゼビウス PC-6001/mkII/6601(テープ) 定価3,500円
㉓ゼビウス X-1C/CS/CK(テープ)
ソフト+ジョイスティック 定価5,900円　ソフトのみ 定価4,300円
X-1D(3インチフロッピー)
ソフト+ジョイスティック 定価7,500円　ソフトのみ 定価5,900円





載の全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。通信販売の送料は1本240円、2本340円、(ただしジョイスティック付X-1ゼビウスは1本350円)5本以上サービスです。

マイコンソフト

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局0963-80-7500 鹿児島支局0992-26-3630



新登場
Tank Battalion
©株ナムコ
不気味な地響きをたてて迫りくる戦車隊、
彼らの総攻撃をくいとめ、司令部を死守する
壮絶な市街戦。危険をおかして接近戦にもちこみ、
正面攻撃をかけるスリル。連射砲で敵を粉砕する興奮。
勇気と不屈の闘志を要求される過激な戦闘ゲームだ。
namcot
タンクバタリアン
MSX ROMカートリッジ
定価4,500円
MADE BY PROFESSIONAL
MSX GAMES
月面には大穴、岩石、地雷、UFO、ロボット戦車など、
障害物がいっぱい。ミサイル+ロケット砲、ジャンプなどの
スーパー機能を持つ月面戦車でムーンパトロールに出発。
迫力満点のコンピューターサウンドに乗って進め進め!
マイコンソフト
ムーンパトロール
MSX ROMカートリッジ
定価4,500円
©アイレム㈱
MOON PATROL

MSX GAME SERIES



パックマン



迷路に並んだエサをどんどん食べる、パックマン。それをジャマする4匹のモンスターとの手に汗握る追撃戦。パワーエサで立場が逆転。モンスターをやっつけろ！

定価4,500円

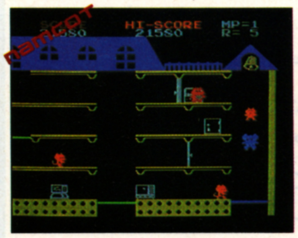


ラリーX

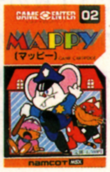


迷路に隠されたチェックポイント。それをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲーム。対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなか難コース。煙幕一発ピンチ脱出！

定価4,500円



マッピー



正義感あふれる元気なポリス、マッピー！盗品さがして行ったり来たり追いかけっこ。うろうろしてるとニャームコやミューキーズにつかまっちゃうぞ。

定価4,500円



ギャラガ



相手は宇宙最強のギャラガ軍団。ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！エコー付きサウンドにも感動!!

定価4,500円

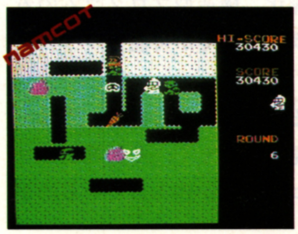


ギャラクシアン



宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コスミックミサイルで撃破せよ。

定価4,500円



ディグダグ



地中にもぐって掘りまくれ！ジャマするプーカやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・パッチン！上手に穴を掘ってさそい込み、岩落としで一網打尽！

定価4,500円

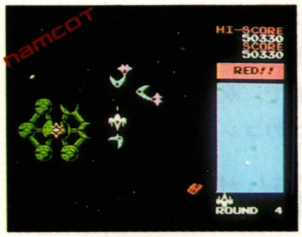


ワープ&ワープ



おもしろキャラクターの楽しさと、思考性の高いゲームソフトがミックス！2つの戦場をワープで移動。トコトコせまりくるベロベロたちをやっつけろ。

定価4,500円



ボスコニアン



360度全方向からせまりくる敵ミサイルをかわし、レーダーをたよりに敵基地を破壊するスペース・ゲームの決定版。驚異の音声合成付き!!

定価4,500円



キング&バルーン



風船編隊が王様をさらいに急降下。大砲で風船をやっつけろ。あれ、王様がさらわれちゃった。大砲一発！うまく当たれば王様フワフワ降りてきて"THANK YOU!"

定価4,500円



エクセリオン

「ソル二軍撲滅のため、エクセリオン軍の新鋭迎撃機ファイターEXは発進した。」武器は二つのビームを同時発射できるデュアルビームと、連射可能のシングルビーム。MSXゲーム初の慣性飛行感覚のリアルなフライト・フィーリングに人気集中！

BYジャレコ　定価4,500円

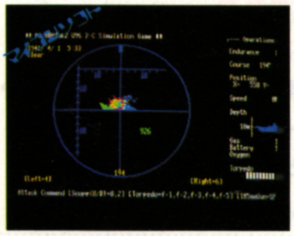
DEMPA ORIGINAL GAME SERIES



空間浮遊都市 ゼノン

空間浮遊都市・ゼノンでくりひろげられるマザーコンピュータとの戦いだ。
戦闘ロボットだけでなく、浮遊監視機、誘導車、交通管制器までがマザー・コンピュータにコントロールされてしまっている。
反撃のチャンスは今だ！

PC-8801mkII/X-1　定価3,800円
PC-8801mkII(5")/X-1D(3")定価5,800円



シミュレーションゲーム ユーボート

1941年4月1日未明、ドイツ潜水艦U96はビーゴ港から大西洋上の敵艦船攻撃に向けて出撃していった。
ドイツ潜水艦U96の操作と魚雷による輸送船攻撃。そしてお互いに相手を見ることもなく一瞬の迷いが生死を分けてしまう。

FM-7/PC-8001mkII　定価3,800円

好評発売中

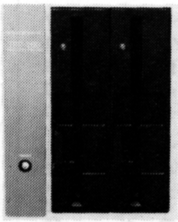
お求めはスーパーソフトマガジン巻末に掲載の全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。通信販売の送料は1本200円、2本300円、3本400円、5本以上サービスです。

マイコンソフト

電波新聞社　出版販売部　〒141　東京都品川区東五反田1丁目11番15号　電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361　札幌支局011-641-5591　静岡支局0542-54-6405　金沢支局0762-63-8661　広島支局082-228-5581　名古屋支局052-261-4541　関東総局0273-26-3206　松本支局0263-36-2266　神戸支局078-391-5885　西部本社092-431-7411　仙台支局0222-27-7211　新潟支局0252-45-2526　京都支局075-221-8021　高松支局0878-61-3111　下関支局0832-67-7478　熊本支局0963-80-7500　鹿児島支局0992-26-3630

フロッピイ共有時代に応える、
コントローラ分離型ディスクドライブ TFP-200。



ますます多様化、複雑化する情報、ゲームに、学習に、そしてビジネスにとパソコンの守備範囲は拡がる一方です。システムのデータ処理能力、記憶容量向上に、いまやフロッピイ・ディスクは必要不可欠。

TECSTAR TFP-200は、大容量0.5Mバイトの5インチ両面密度高速FDを2基搭載した高精度ディスクドライブです。さらに、FDU本体とコントロール・モジュールの分離化を実現。これにより、コントロール・モジュールを交換すれば、1台のフロッピイ・システムで、機種の異なる複数台のパソコンを共有することができるようになりました。また、パソコン本体を買換える際にも、フロッピイ・ディスクまで全面交換する必要がなく、たいへん経済的です。

	本体(TFP-200)	ケーブル	Total
PC8001MKII PC8801	¥98,800	＋¥5,000	＝¥103,800
FM-7	¥96,800	＋¥5,000	＝¥101,800
X 1	¥95,800	＋¥7,000	＝¥102,800
MZ-80B MZ-2000 MZ-2200	¥95,800	＋¥7,000	＝¥102,800

●交換用モジュールの価格

PC用 ➡ ¥24,800　FM用 ➡ ¥19,800　MZ／X 1 ➡ ¥22,800

驚異的低価格で
新登場

機能を磨いて、ますますライトになった。

- ●コントローラ分離型、フロッピイ・ドライブ。
- ●コントローラの瞬間交換方式機構。
- ●ライト&コンパクト設計、軽量で機能的なデザイン。
- ●大容量0.5Mバイトの5インチ両面倍密度FDD×2。
- ●スチールベルトと薄型ステップモーターによる高精度ヘッドポジショニング機構。
- ●トラック間アクセスタイム6msの高速アクセス可能。
- ●独自の回路とメカニズムによる防熱、防ヘッドノイズ対策。
- ●イージー操作のワンタッチ・イジェクト機構。
- ●多種コンピュータ、FM、PC、MZ／Xとの接続を可能にしたコンパチブル設計。
- ●定評あるJA551ドライブメカ採用。
- ●スイッチング電源内蔵。
- ●磁気保護、ノイズ対策設計。



お支払い

代金のお支払いは、現金書留または、クレジットでも承ります。クレジットによるお支払い方法は、1回、3回、6回、10回、12回、15回、18回、20回、24回、30回まで御自由にお選びいただけます。

お申し込み

通信販売のお申し込みあるいは、製品のお問い合せは、お電話かハガキで右記へお送りください。

●配送は全国どこでも無料です。

●この商品は通信販売でお求めいただいております。

●お問いあわせ先
天昇電子㈱通信販売部
〒101 東京都千代田区神田須田町1-13-9 同和ビル
TEL.(03)253-3947

マイコンBASICマガジン 11月号目次

特別企画：パソコンの方言をマスターしよう。移植テクニック大作戦その㉘

©マイコンBASICマガジン11月号
第3巻　第11号
昭和59年10月25日印刷
昭和59年11月1日発行
特別定価 350円

電波新聞社 1984Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄
東京都品川区東五反田1－11－15　郵便番号141　電話 東京(03)445－6111
(大代表)　振替(東京)5-51961　印刷：奥村印刷　製本：株式会社 堅省堂

特別企画 パソコンの方言をマスターしよう
移植テクニック・マスター大作戦 その28

Dr.D & つぐ美のプログラム・クッキング
(UFOゲームの巻)

編　集　部

　みなさんこんにちは，つぐ美です！　季節は，もう秋ですね。秋といえば，そう食欲の秋！　なんて，女の子らしからぬ発言でしたけど，でもお腹がすいたときなんて，ことさらおいしいものを食べたいと思うのはみなさんも同じでしょ？

　というわけで，今回の移植テクでは，プログラミングを料理にたとえて，みなさんといっしょに，おいしい「UFO焼きそば」(UFOゲーム）の作りかたについて考えてみましょう。講師は，もちろんDr.D。そしてわたしが，アシスタントをつとめます。

UFO焼きそばの上手な作りかた

Dr.D：いやはや，ワシがエプロンをかけてここに登場するなんて，だれも想像つかなかっただろうな。

つぐ美：いいえ，とてもにあってますよ。さあ，気が変わらないうちに，今日のお料理について，かんたんに説明を——。

Dr.D：ふむ，どうも気が乗らんが，では必殺料理人になった気分でいってみるか。

　まず，材料は新鮮な動きのあるめん類（UFO）を用意しよう。今回は2種類のめん類を用意して，味つけに工夫をこらしてみよう。

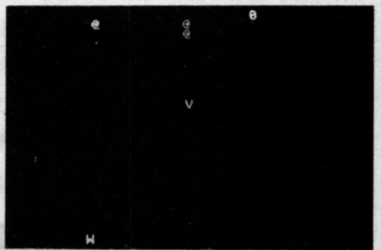
つぐ美：フライパンに油，そして調味料にしお，コショウ，ソースをそろえてあります。さて，つぎは？

Dr.D：どうも本格的な料理番組になりそうで，話しのすじ道がそれていきそうだ。つまり，2種類のめん類といったのは，2種類のUFOのことなんだ。

　この「UFO焼きそば」じゃない，「UFOゲーム」は，上空からミサイルを発射しながら移動するUFOに，地上からキャノン砲で応戦するという，もうおなじみのゲームだね。

つぐ美：では，料理をはじめましょう！

Dr.D：ふむ，ああ，それでその，キャノン砲の移動は[4][6]とスペース・キーの三つで，それぞれ左右の移動とミサイルの発射を行うわけだ。このミサイルが敵のUFOに当たれば爆破して得点になるし，逆に敵のUFOのミサイルにキャノン砲がやられると，爆発してキャノン砲が1基減るという，ゲームだ。では フローチャートを参照しながらLET'SGO！



今月のメニュー

　宇宙風味のUFO

　焼きそば

調理時間

　35分

材　　料

　ほどよくゆで上がっためん類（UFO）

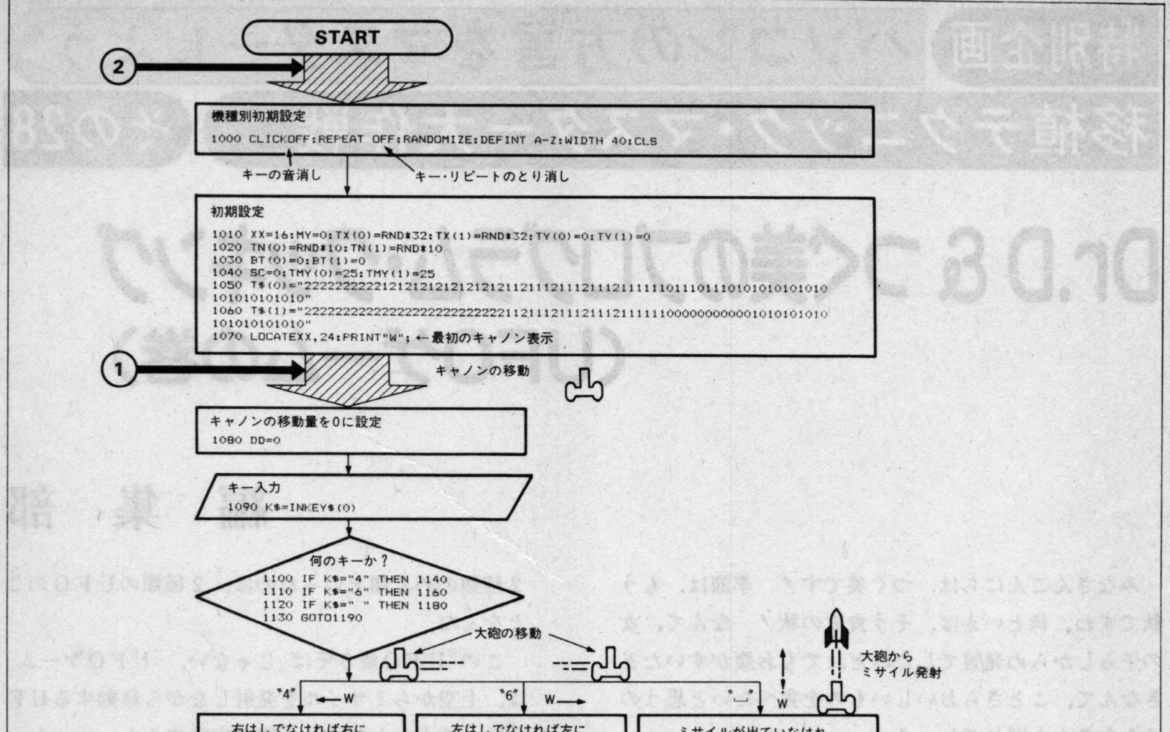
　調味料（しお[4]，コショウ[6]，ソース(スペース・キー))

用意するもの

　フライパン（テレビ・モニタ），油（初期設定）

　フォーク（キャノン砲）

《第1図》今月のメニュー・プログラム



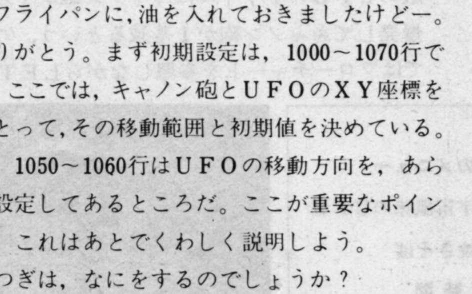
つぐ美：フライパンに，油を入れておきましたけどー。

Dr.D：ありがとう。まず初期設定は，1000～1070行で行うが，ここでは，キャノン砲とＵＦＯのＸＹ座標を変数にとって，その移動範囲と初期値を決めている。そして，1050～1060行はＵＦＯの移動方向を，あらかじめ設定してあるところだ。ここが重要なポイントだが，これはあとでくわしく説明しよう。

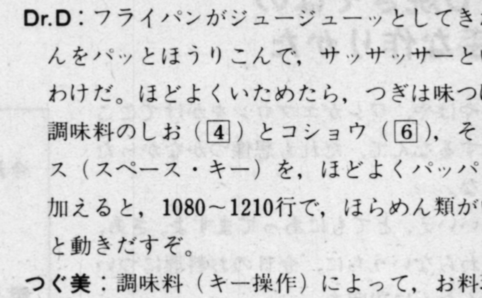
つぐ美：つぎは，なにをするのでしょうか？

Dr.D：フライパンがジュージューッとしてきたら，めんをパッとほうりこんで，サッサッサーといためるわけだ。ほどよくいためたら，つぎは味つけだな。調味料のしお（4）とコショウ（6），そしてソース（スペース・キー）を，ほどよくパッパッパーと加えると，1080～1210行で，ほらめん類がいきいきと動きだすぞ。

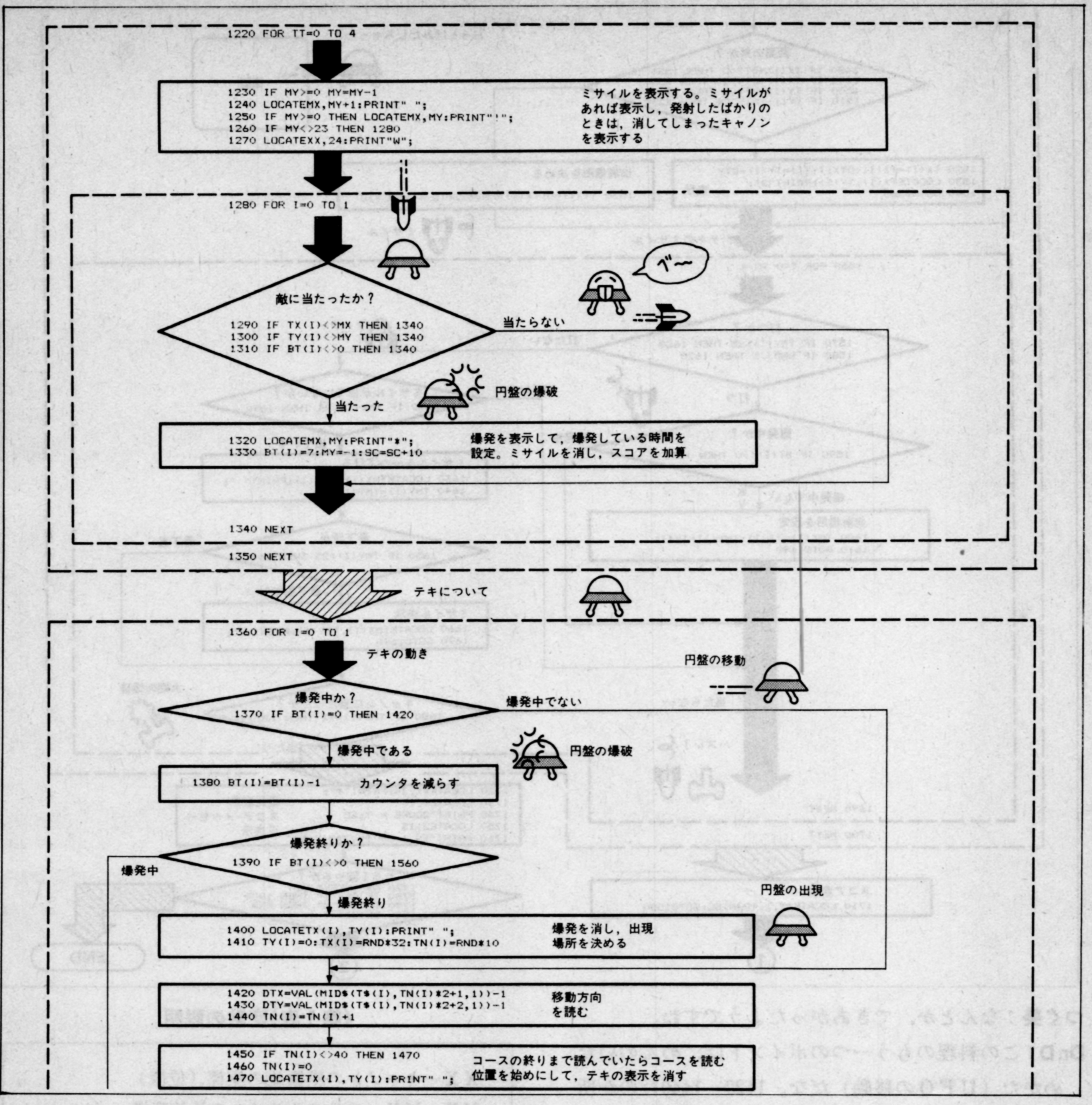
つぐ美：調味料（キー操作）によって，お料理の味が



《写真１》キャノン砲からミサイル発射（！）です。敵もミサイル（Ｖ）で応戦します



《写真２》キャノン砲がやられると，ゲーム・オーバーです



決まってしまうわけですね。

Dr.D：ゲームのおもしろさは，キー操作によって変わるからな。そこでソースをパッパッとかけると，1220～1350行にかけて，キャノン砲からミサイルが発射されるわけだ。

つぐ美：ここは，FOR～NEXT文の中に，もう一つのFOR～NEXT文がありますけど。

Dr.D：これをネスティングというのだが，ここではミサイルを4コマ動かす間に，1コマずつ敵のUFOに当たったかどうかを判定してるんだ。だから，もしこのネスティングをはずすと，ミサイルが4コマ移動してから当たりの判定をするという，おかしな現象がおこってしまうんだよ。

つぐ美：そろそろ，めんがいためあがってきたようですけど。

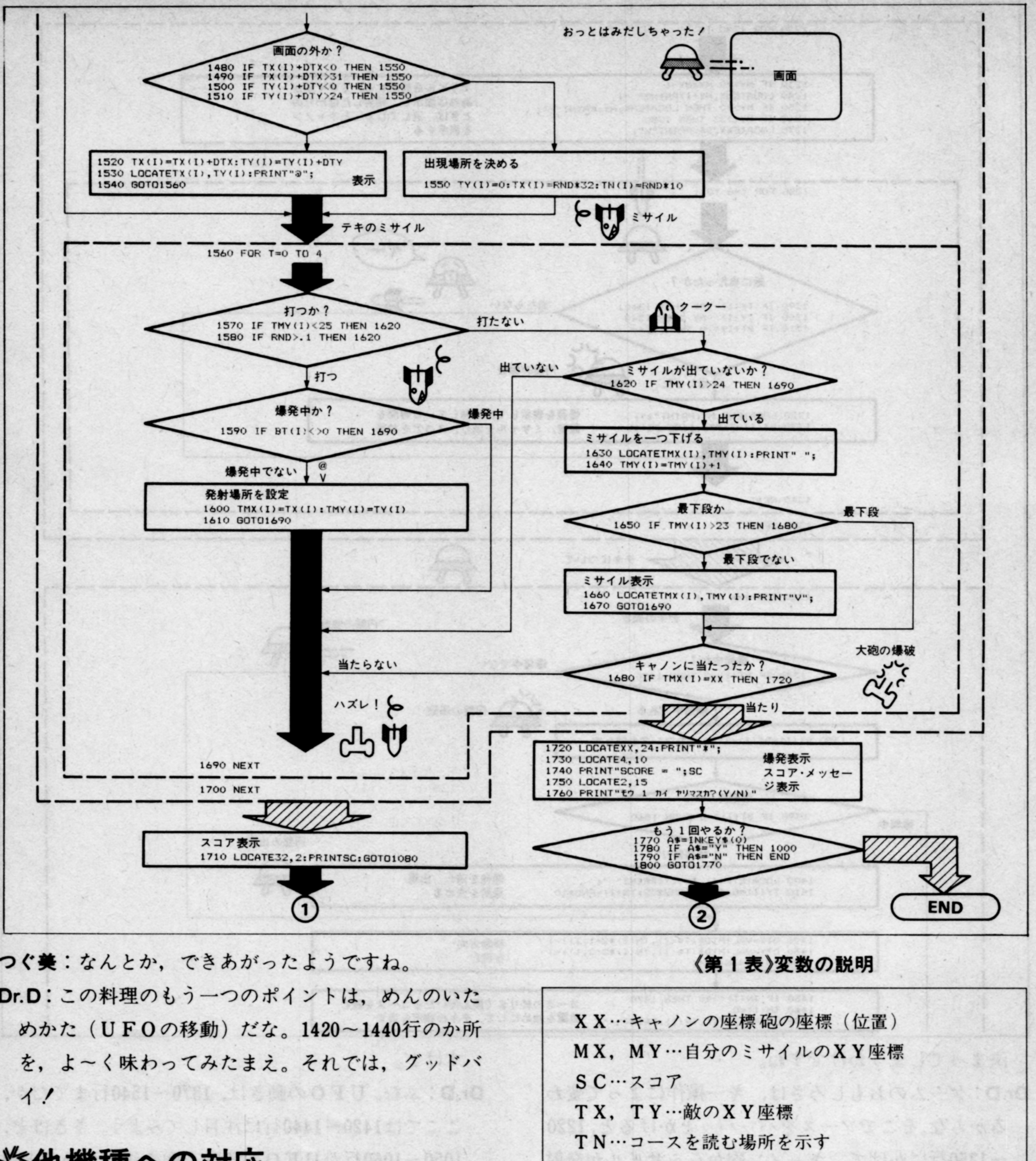
Dr.D：ふむ，UFOの動きは，1370～1540行までだが，ここでは1420～1440行に注目してみよう。さきほど，1050～1060行がUFOの移動方向を決めているといったが，DTXとDTYは，それぞれ敵のUFOの移動方向で，その移動パターン・データをさきほどの1050～1060行にX，Yの順に40組ずつ入れてあるのさ。

つぐ美：あ～あ，めんがこげついてますよ！

Dr.D：うむ，UFOだってだまって動いてるだけではないさ。1560～1700行にかけて，反撃のミサイルを発射してくるんだ。

つぐ美：ここも，ネスティングとやらですね。

Dr.D：ああ，やってることは，さきほどの1220～1350行と同じだ。



つぐ美：なんとか，できあがったようですね。

Dr.D：この料理のもう一つのポイントは，めんのいためかた（ＵＦＯの移動）だな。1420〜1440行のか所を，よ〜く味わってみたまえ。それでは，グッドバイ！

他機種への対応

このプログラムは，Ｘ１シリーズ用ですが，他機種でも数か所を変えるだけで使えます。各機種の変更リストを参考にしてくださいね。

ＭＺ系の人は，ＬＯＣＡＴＥ文をＣＵＲＳＯＲ文にするのを忘れずに！

それから，大きさが10以下でも，配列を定義しなくてはならないものは「ＤＩＭＥＮＳＩＯＮ　ＴＸ(１)，ＴＹ(１)，ＴＮ(１)，ＢＴ(１)，ＴＭＸ(１)，ＴＭＹ(１)，Ｔ＄(１)」を初めに入れてね。

《第１表》変数の説明

ＸＸ…キャノンの座標砲の座標（位置）
ＭＸ，ＭＹ…自分のミサイルのＸＹ座標
ＳＣ…スコア
ＴＸ，ＴＹ…敵のＸＹ座標
ＴＮ…コースを読む場所を示す
ＢＴ…爆発している時間
ＴＭＸ，ＴＭＸ…敵のミサイルのＸＹ座標
Ｔ＄…敵の移動コース
ＤＤ…キャノン砲の移動する方向。左ならー１，右なら１，止まっているなら０
Ｋ＄…キー入力
ＤＴＸ，ＤＴＹ…敵の移動する方向
Ｔ，ＴＴ…一度に進む回数だけくり返す。ＦＯＲ文に使う
Ｉ…敵の番号
Ａ＄…ゲーム・オーバー時のキー入力

《リスト１》各機種の変更リスト一覧

```
FM-7/77

1000 RANDOMIZE TIME:WIDTH40.25:DEFINT A-Z
:CLS
1090 K$=INKEY$
1770 A$=INKEY$


S1

1000 WIDTH40:SCREEN0,0,1:DEFINT A-Z:RANDO
MIZE (TIME):CLS
1090 K$=INKEY$
1770 A$=INKEY$


MSX

1000 KEYOFF:SCREEN0,0,0:WIDTH40:CLS:DEFIN
T A-Z
1090 K$=INKEY$
1180 IF MY<0 THEN MX=XX:MY=23
1190 LOCATEXX,23:PRINT" ";
1210 LOCATEXX,23:PRINT"W";
1260 IF MY<>22 THEN 1280
1270 LOCATEXX,23:PRINT"W";
1510 IF TY(I)+DTY>23 THEN 1550
1570 IF TMY(I)<24 THEN 1620
1620 IF TMY(I)>24 THEN 1690
1650 IF TMY(I)>23 THEN 1680
1720 LOCATEXX,23:PRINT"*";
1770 A$=INKEY$


MZ-1500

1000 CLS3
1090 GET K$
1770 GET A$


MZ-80B/2000

1000 CONSOLE C40
1090 GET K$
1770 GET A$


MZ-2200

1000 CONSOLE C40
1090 GET K$
1770 GET A$


PC-6001mkII/6601

1000 SCREEN1,1,1:CONSOLE0,20,0,0:CLS
1090 K$=INKEY$
1180 IF MY<0 THEN MX=XX:MY=19
1190 LOCATEXX,19:PRINT" ";
1210 LOCATEXX,19:PRINT"W";
1260 IF MY<>18 THEN 1280
1270 LOCATEXX,19:PRINT"W";
1510 IF TY(I)+DTY>19 THEN 1550
1570 IF TMY(I)<20 THEN 1620
1620 IF TMY(I)>20 THEN 1690
1650 IF TMY(I)>19 THEN 1680
1720 LOCATEXX,19:PRINT"*";
1770 A$=INKEY$


PC-8001/mkII,PC-8801/mkII

1000 CONSOLE0,25,0:RANDOMIZE(TIME):WIDTH
 40:DEFINT A-Z:CLS
1090 K$=INKEY$
1770 A$=INKEY$
```

《リスト２》ＵＦＯゲームのプログラム・リスト（Ｘ１／Ｃ／Ｄ用）

```
1000 CLICKOFF:REPEAT OFF:RANDOMIZE:DEFINT
A-Z:WIDTH 40:CLS
1010 XX=16:MY=0:TX(0)=RND*32:TX(1)=RND*32
:TY(0)=0:TY(1)=0
1020 TN(0)=RND*10:TN(1)=RND*10
1030 BT(0)=0:BT(1)=0
1040 SC=0:TMY(0)=25:TMY(1)=25
1050 T$(0)="22222222221212121212121212112
1112111211121111101110111010101010101010
1010101010"
1060 T$(1)="2222222222222222222222222112
1112111211121111110000000000001010101010
1010101010"
1070 LOCATEXX,24:PRINT"W";
1080 DD=0
1090 K$=INKEY$(0)
1100 IF K$="4" THEN 1140
1110 IF K$="6" THEN 1160
1120 IF K$=" " THEN 1180
1130 GOTO1190
1140 IF XX>0 THEN DD=-1
1150 GOTO1190
1160 IF XX<31 THEN DD=1
1170 GOTO1190
1180 IF MY<0 THEN MX=XX:MY=24
1190 LOCATEXX,24:PRINT" ";
1200 XX=XX+DD
1210 LOCATEXX,24:PRINT"W";
1220 FOR TT=0 TO 4
1230 IF MY>=0 MY=MY-1
1240 LOCATEMX,MY+1:PRINT" ";
1250 IF MY>=0 THEN LOCATEMX,MY:PRINT"!";
1260 IF MY<>23 THEN 1280
1270 LOCATEXX,24:PRINT"W";
1280 FOR I=0 TO 1
1290 IF TX(I)<>MX THEN 1340
1300 IF TY(I)<>MY THEN 1340
1310 IF BT(I)<>0 THEN 1340
1320 LOCATEMX,MY:PRINT"*";
1330 BT(I)=7:MY=-1:SC=SC+10
1340 NEXT
1350 NEXT
1360 FOR I=0 TO 1
1370 IF BT(I)=0 THEN 1420
1380 BT(I)=BT(I)-1
1390 IF BT(I)<>0 THEN 1560
1400 LOCATETX(I),TY(I):PRINT" ";
1410 TY(I)=0:TX(I)=RND*32:TN(I)=RND*10
1420 DTX=VAL(MID$(T$(I),TN(I)*2+1,1))-1
1430 DTY=VAL(MID$(T$(I),TN(I)*2+2,1))-1
1440 TN(I)=TN(I)+1
1450 IF TN(I)<>40 THEN 1470
1460 TN(I)=0
1470 LOCATETX(I),TY(I):PRINT" ";
1480 IF TX(I)+DTX<0 THEN 1550
1490 IF TX(I)+DTX>31 THEN 1550
1500 IF TY(I)+DTY<0 THEN 1550
1510 IF TY(I)+DTY>24 THEN 1550
1520 TX(I)=TX(I)+DTX:TY(I)=TY(I)+DTY
1530 LOCATETX(I),TY(I):PRINT"@";
1540 GOTO1560
1550 TY(I)=0:TX(I)=RND*32:TN(I)=RND*10
1560 FOR T=0 TO 4
1570 IF TMY(I)<25 THEN 1620
1580 IF RND>.1 THEN 1620
1590 IF BT(I)<>0 THEN 1690
1600 TMX(I)=TX(I):TMY(I)=TY(I)
1610 GOTO1690
1620 IF TMY(I)>24 THEN 1690
1630 LOCATETMX(I),TMY(I):PRINT" ";
1640 TMY(I)=TMY(I)+1
1650 IF TMY(I)>23 THEN 1680
1660 LOCATETMX(I),TMY(I):PRINT"V";
1670 GOTO1690
1680 IF TMX(I)=XX THEN 1720
1690 NEXT
1700 NEXT
1710 LOCATE32,2:PRINTSC:GOTO1080
1720 LOCATEXX,24:PRINT"*";
1730 LOCATE4,10
1740 PRINT"SCORE = ";SC
1750 LOCATE2,15
1760 PRINT"ﾓｳ 1 ｶｲ ﾔﾘﾏｽｶ?(Y/N)"
1770 A$=INKEY$(0)
1780 IF A$="Y" THEN 1000
1790 IF A$="N" THEN END
1800 GOTO1770
```

連載企画 周辺機器使いこなしマニュアル その2

フロッピ・ディスク/ディスケットの構造大研究!!

丹治佐一



毎日，プログラム作りに，はげんでますか？ 人が作ったプログラムを，打ち込んで楽しむだけではだめです！

少しでも自分で考えて，何か作ってみましょう。きっと上達して，すごいプログラマーになれますよ。

今月号は，パソコンの能力を，何十倍，何百倍にも引き出させる周辺機器，〝フロッピ・ディスク〟について，説明することにします。

カセットテープと比べて…

みなさんは，自分で作ったプログラムやベーマガに載っているプログラムを打ち込んだあと，どう保存しますか？

何のためらいもなく，電源をＯＦＦ（オフ）にする人はいないでしょう。だって，パソコンは電源を切ったら，記憶していたプログラムなど，すぐに忘れてしまうからです。

保存する方法としては，カセット・テープを使う方法と，フロッピ・ディスクを使う方法などがありますが，みなさんはどちらですか？ もし，カセット・テープだったとしたら，ぜひとも自分のパソコンで，フロッピ・ディスクが使えるように努力してください（初めから使えないパソコンでは，努力のしようがありませんが…）。

それは，どうしてかと言うと――。

●読み書きするスピードがとても早い

カセットでは，プログラムを入れたり，出したりするスピードがとても遅く，短時間でいろいろなプログラムを使いたいときは不便です。それにカセットだと，目的のプログラムを探しだすまでに，早送りしたり巻きもどしたりとたいへんです。

その点，フロッピ・ディスクでは，記憶しているプログラム名を表示させたり，頭出しをしなくてもすぐに目的のプログラムを実行させることができます。

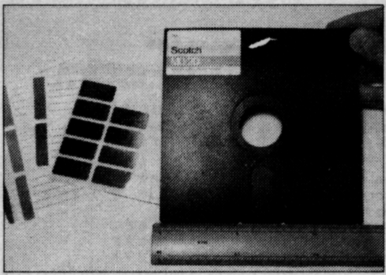
もちろん，読み書きのスピードはとても早く，あっという間（ちょっとおおげさですが，カセットと比べると）です。

ミニ・フロッピ・ディスクの転送スピードは，機器によって異なりますが，250Kビット／秒ぐらいです。ちなみに，カセットで，たとえば1200ボーというわりと早いスピードでは，１秒間に1200ビットつまり 1.2 Kビット／秒ですから，それから考えても約200倍以上のスピード差があるわけです。フロッピ・ディスクの転送スピードは，遅いものでも 120K ビット／秒ぐらいですが，それでもカセットとは100倍のスピード差があるわけです。

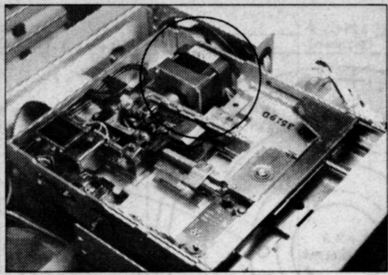
たとえば，スピード差が100倍あるとして，カセットで６分（300秒）かかったとすると，ディスクではその1/100の３秒でＯＫ！ すごいでしょ！（そう簡単には比較できませんが…）

●記録する場所を知らなくてもＯＫ！

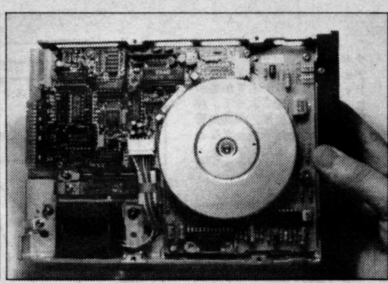
カセット・テープだったら，テープのあいている部分を自分で探さなくてはだめですよね。でも，ディスクでは，その必要はまったくありません。パソコン側



《写真1》5.25インチのミニ・フロッピ・ディスケット



《写真2》ミニ・フロッピ・ディスクの入力部。ヘッドを動かすステッピング・モータ(円内)が見える



《写真3》ドライブ・メカのディスケットを回転させる部分

が，ディスクのあいている部分を探して，自動的に書き込んでくれます。もちろん，読み出すときもその場所を探さなくてもOKです。

ディスクを扱ううえでは，一つずつのプログラムやデータに必ずファイル名という名前をつけて，読み書きを行います。

ですから，このファイル名でセーブするとか，ロードするといったことだけを考えて指示すればよいのです。

●ランダム・アクセスが可能

カセットでは，自分が記録した順でなければ，プログラムやデータを読み出すことはできません。前にもどってこのデータを読んだり，先に送ってある部分のデータを修正し直すなんてのもできません。つまり，多くのデータをつめ込んでも，自由にデータを読んだり，書いたりができないのです。ようするに，ランダムにアクセスができないのです。

ディスクではそれが可能ですから，多量のデータを処理する仕事では，その力を発揮します。

このように，ディスクを使えばプログラムの開発効率が上り，同時に仕事を処理する能力もアップします。また，BASIC以外の言語を楽しむためにも，かかせません。

ディスクの種類

フロッピ・ディスクといっても，いろいろな種類があります。その記録媒体であるディスケットの大きさから見ても，8インチ(標準フロッピ)，5インチ(正式には5.25インチ・ミニフロッピ)，3.5インチ，3インチ（マイクロ・フロッピ）などがあります。

ほかに，フロッピ・ディスクに対して，ハード・ディスクというディスクもあります。また，MSXパソコンなどで使える2.8インチのクイック・ディスクもあります。

クイック・ディスクは，書き込みかたが一般のフロッピ・ディスクと異なっているため，ランダム・アクセスなどが使えず，カセットの高速版と考えることができます（一般のディスクでは，同心円となるように書き込まれますが，クイック・ディスクでは，ウズ巻き状に書き込まれます)。

ディスケットの構造

フロッピ・ディスクで使う記録媒体，〝ディスケット〟の中身について見てみましょう。今回は，5インチ（ミニ・フロッピ・ディスク）について見てみます。

フロッピ・ディスクは，ジャケットの中にフィルム状の円板が入っていて，これにカセット・テープと同様な磁性体が塗ってあります。つまり，カセット・テープが円板になったと思えばよいでしょう。読み書きは，同様に磁気ヘッドを使って行います。

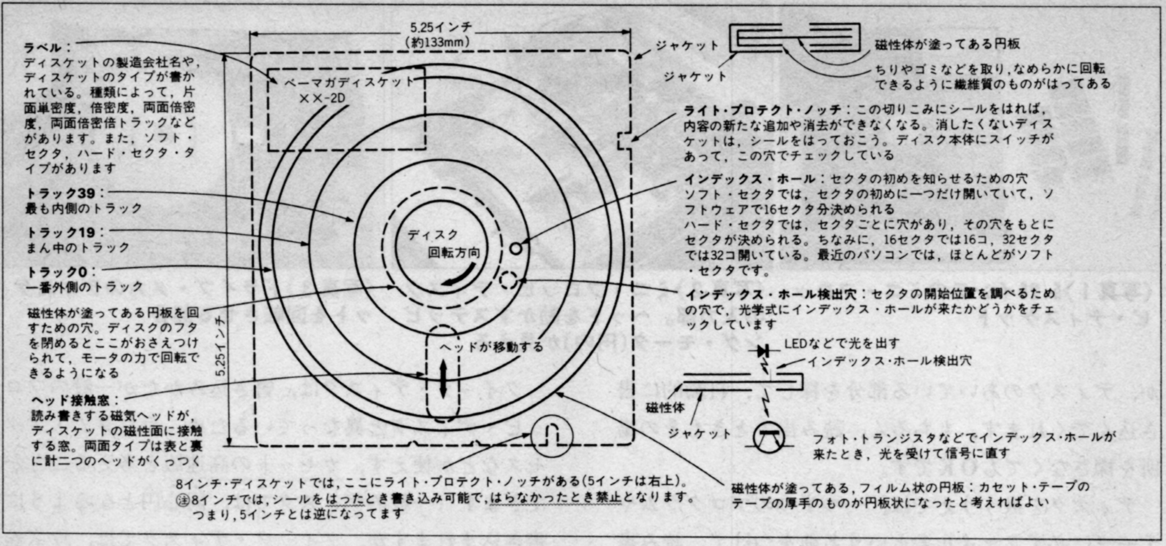
ディスケットをディスクに入れると，モータによってディスケット内部の磁性体の円板が，高速で回転します。そして，読み書きをするときは，ヘッドがこの磁性体に接触します。

ディスクを使っているとき，カチン，カチンと音がしますが，これはヘッドを接触させるために動作するソレノイド（電磁石）の音です。動作中に，耳を近づけて聞いてみてください。

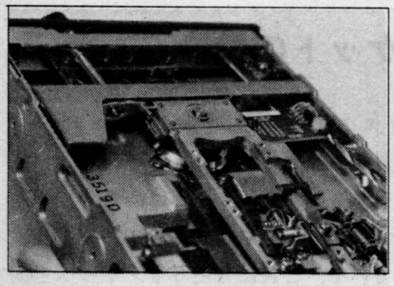
ヘッドはカセットと異なり，移動します。そのために，好きな位置のデータを，読み書きすることができるのです。これは，レコードの好みの曲の位置に針を降ろすのと同じです。

トラックとセクタ

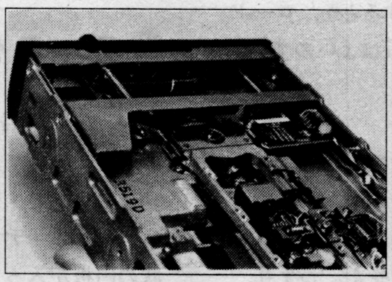
ディスケットに記録する方法は，前にも書きましたが，同心円上になっています。そして，その同心円の一つ一つを〝トラック〟(運動会で走るとき何トラック



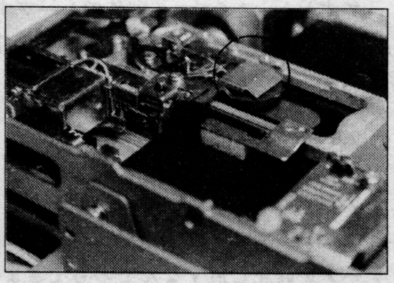
《第1図》5.25インチ・ディスケットの各部名称



《写真4―1》ディスケットをおさえる部分



《写真4―2》戸を閉めるとディスケットはモータ軸におさえつけられる



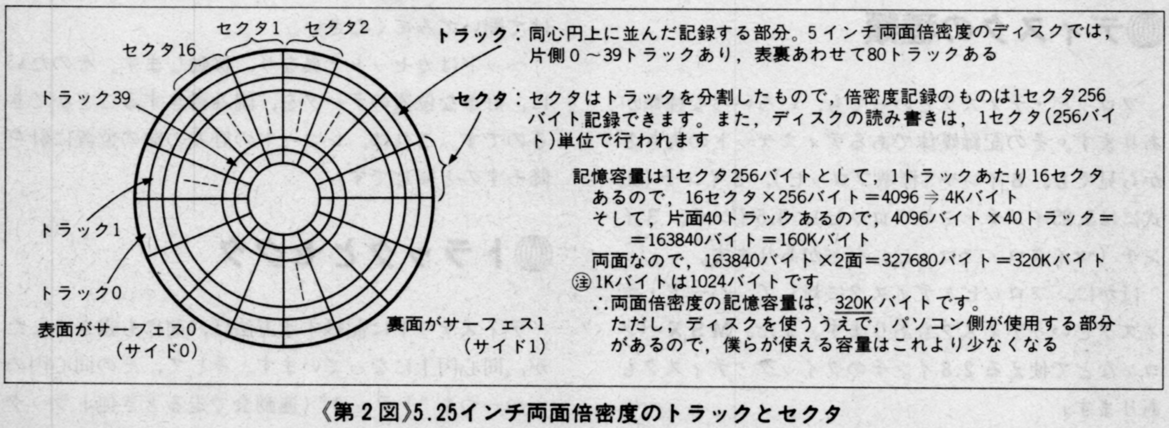
《写真5》ソレノイドによって，ヘッド(円内)がディスケットに接触する

目を走るというのと同じ）といい，そのトラックを何分割かした一つずつを，セクタと呼びます。ミニ・フロッピ・ディスク(5.25インチ)では，1トラックを16分割して，その一つずつを1セクタとして使います。

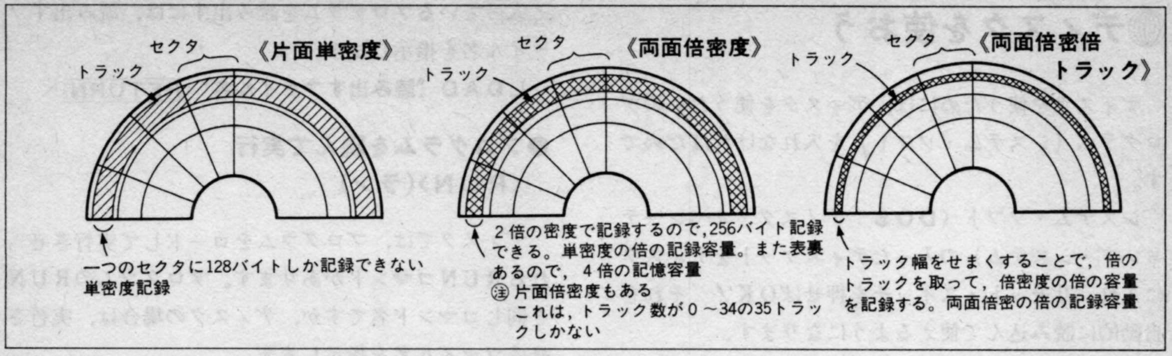
ディスクへの読み書きは，1セクタ単位で行われます。

ディスクによって異なりますが，両面倍密度のミニ・フロッピ・ディスクでは，1セクタが256バイトで1トラック16セクタあり，片面で40トラックですから，両面で80トラックあることになります。よって，記録容量は，256バイト×16セクタ×80トラック＝327680バイト＝320Kバイトの記録容量があります（1Kバイトは1024バイトです）。

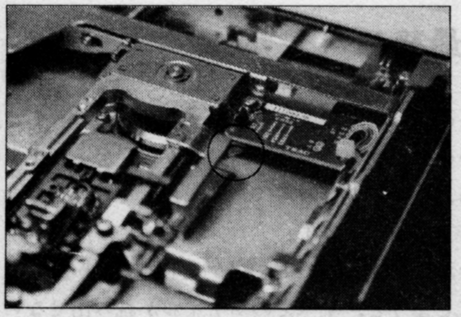
書き込みかたのちがいで，片面単密度，片面倍密度，両面倍密度，両面倍密度倍トラックなどがあります。



《第2図》5.25インチ両面倍密度のトラックとセクタ



《第3図》記録方法のちがい



《写真6》インデックス・ホールを調べる部分(円内)

それぞれ，記録容量が異なります。

ディスケットを買うときは，自分のディスクに合ったディスケットを買いましょう。そうしないと，ディスクの能力を十分に引き出すことはできません。

たとえば，両面倍密度のディスクでは，両面倍密度のディスケットを使います。また，セクタを見つける方法のちがいによって，ソフト・セクタとハード・セクタのディスケットがあるので注意！（最近では，ほとんどがソフト・セクタです）

ディスク・ドライブを見てみよう

さて，今度はディスク本体とドライブを見ることにしましょう。

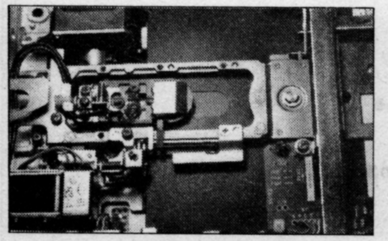
ドライブ・メカは，ディスケット内の円板を回すためのモーターと，ヘッドを移動させるためのモーター，ヘッドを接触させるためのソレノイドや，各種電子回路が入っています。ここで使われているモーターは，特殊なモーターで，〝ステッピング・モーター〟と呼ばれるものが使われています。これは，一般のモーターとちがって，ある角度ごとに確実に止められるもので，正確にヘッドの位置を決めたり，回転数を制御することができます。

動きのしくみ

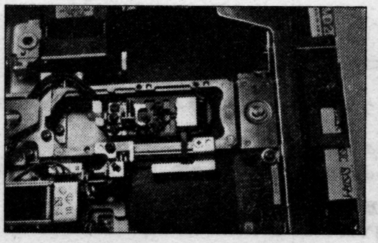
ディスクを扱うときは，ファイル名を使うだけで読み書きしてくれます。でも，実際のディスケットに書き込むのは，あるトラックのあるセクタごとですから，それを管理してくれる部分があるはずです。

それは，ファイル名とそれが入っている最初のセクタ番号の入っている表と，4セクタごとを一つにまとめた(クラスタ単位)形で使用状態を示す表を持っていて，これをもとに，あいている部分を探したり，読みだす位置を見つけるわけです。

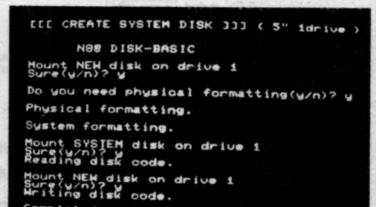
この表は，各ディスケットに必ずあるわけですから，僕らが自由に使えるエリアは，1枚のディスケットの容量より少なくなってしまいます。



《写真7—1》各トラックのデータを読むために，ヘッドが移動する



《写真7—2》ヘッドが一番内側のデータを読んでいる



《写真8》ファイルを管理するためのシステム・プログラムの表示

ディスクを使おう

ディスクを使うためには，ディスクを使うためのプログラム（システム・ソフト）を入れなければだめです。

システム・ソフト（DOS：ディスク・オペレーティング・システム）の入ったディスケットをディスクに入れ，リセット・スイッチを押せばOK！　それを自動的に読み込んで使えるようになります。

また，買ってきたばかりのディスケットに書き込もうと思ったら，必ずディスケットの初期設定を行わなければだめです。これをフォーマットといい，フォーマット・プログラムで初期化します。

これで，使えるようになりました。では，これにプログラムを入れてみましょう。

●入っているファイル名を表示させる〈FILES〉(ファイルス)

ディスケットに，どんなプログラムやデータが入っているのかを知るために，入っているファイル名を表示させることができます。命令は

FILES [RETURN]

です。

●プログラムを入れる〈SAVE〉(セーブ)

プログラムを入れる命令は，SAVEです。ファイル名を決めて，つぎのように打ち込めばOK！

SAVE "ファイル名" [RETURN]

●プログラムを読み出す〈LOAD〉(ロード)

入っているプログラムを読み出すには，読み出すファイル名を指示します。

LOAD "読み出すファイル名" [RETURN]

●プログラムを読んで実行〈RUN〉(ラン)

ディスクでは，プログラムをロードして実行させられるRUNコマンドがあります。プログラムのRUNと同じコマンド名ですが，ディスクの場合は，実行させるファイル名を指示します。

RUN "実行するファイル名" [RETURN]

最後に

このように，ディスクはファイル名だけ考えてればよいので，使い勝手は最高です。一度ディスクを使ったら，カセットなんてばかばかしくてと思うくらい便利でスピーディです。

ただディスクは，ディスケットの一部が読めなくなってしまうと，すべてのファイルが読み出せないという恐ろしい状態になるので，注意してていねいに扱うようにしましょう。

★

★

```
files [RETURN]   ⇐ ディスケットに記録されているファイルの内容を表示させる
Ok               ← 何のファイルも入っていない

10 for a=1 to 10 [RETURN]
20 print "Basic Magazine ﾖﾛｼｸ !!  "; [RETURN]   } プログラムを入れる
30 next a [RETURN]
40 end [RETURN]

save "ﾍﾞｰﾏｶﾞ" [RETURN]   ⇐ セーブする（メモリからディスクへ入れる）
Ok
    ↑ ベーマガというファイル名でプログラムをディスケットに入れる

files [RETURN]   ⇐ ファイルの内容を見ると
ﾍﾞｰﾏｶﾞ.     1   ← ファイルの長さ。単位はクラスタで，1クラスタは8セクタの集りです（最小単位は1クラスタ）
Ok
  ↑   ↑ BASICファイルの意味
  └ 先ほど付けた名前で入っている
```

《第4図》プログラムをディスケットにセーブし，ファイルスで確認する

```
new [RETURN] ⇦ プログラムを消す
Ok

list [RETURN] ⇦ プログラムリストを取っても出てこない
Ok

load "ベーマガ" [RETURN] ⇦ セーブしたプログラムをロードする(ディスクからメモリにプログラムを入れる)
Ok

list [RETURN] ⇦ リストを取る
10 FOR A=1 TO 10
20 PRINT "Basic Magazine ヨロシク !!  ";    } プログラムが入った
30 NEXT A                                      ㊟小文字の命令は大文字に直されます
40 END
Ok          ← 前に入れたプログラムのとおりロードされました

run [RETURN] ⇦ プログラムを実行する
Basic Magazine ヨロシク !!  Basic Magazine ヨロシク !!  Basic Magazine ヨロシク !!  Basic Ma
gazine ヨロシク !!  Basic Magazine ヨロシク !!  Basic Magazine ヨロシク !!  Basic Magazine ヨ
ロシク !!  Basic Magazine ヨロシク !!  Basic Magazine ヨロシク !!  Basic Magazine ヨロシク !!
Ok    ← うまく動いた
```

《第5図》ディスケットからプログラムをロードし，実行する

```
new [RETURN] ⇦ プログラムを消す
Ok

list [RETURN] ⇦ リストを取る
Ok ← プログラムは入ってない

run "ベーマガ" [RETURN] ⇦ 先ほどのプログラムをロードして，ソク実行する
Basic Magazine ヨロシク !!  Basic Magazine ヨロシク !!  Basic Magazine ヨロシク !!  Basic Ma
gazine ヨロシク !!  Basic Magazine ヨロシク !!  Basic Magazine ヨロシク !!  Basic Magazine ヨ
ロシク !!  Basic Magazine ヨロシク !!  Basic Magazine ヨロシク !!  Basic Magazine ヨロシク !!
Ok  ← ロードしたときと同様に動きますね
```

《第6図》RUN"ファイル名"でプログラムのロードと実行を行う

進歩しているんだねフロッピ・ディスク　資料提供　住友3M

一見すると，どの製品も変わりなく見えるフロッピ・ディスクも，各メーカーとも，研究に研究を重ね，品質のアップに努力をしています。

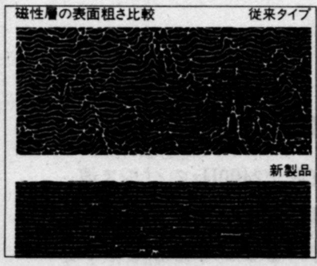
というのも，フロッピ・ディスクが一般化し，これまで考えられなかったほど，たくさん利用されるようになったからで，1枚あたりの使用時間も何十倍にも多くなっているのです。

写真1は3MのMD／2HDタイプの表面と従来タイプの表面を比較したもので，新製品のほうが，はるかになめらかになっています。

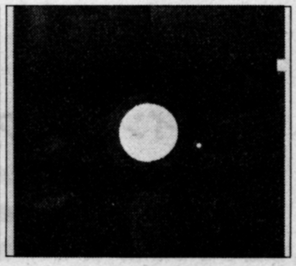
フロッピ・ディスクはいつも回転し，ジャケットとこすり合わされているわけですから，表面がなめらかなほうがよいにきまっています。現在では，鏡面に近いなめらかさが実現されているとのことです。

いっぽう，ジャケットのほうも，長時間使用に耐えられるように，耐熱は60℃にまで上げられています。**写真2**は，従来品との比較ですが，オソロシイデスネー。

これまで，ともすれば，おそるおそる使っていたフロッピですが，もちろん乱暴なあつかいさえしなければ，どんどん使ってもかまわない時代になってきたわけです。キミもフロッピ時代におくれないように，グレード・アップを計画してみましょう。



《写真1》


《写真2》

新連載

コクボスキーのComputer Soundコーナー



青山コンピュータスクールメロン　小久保 隆

今月，みなさんに紹介するミュージック・プログラムは，愛知県高浜市の中川圭右君のＰＣ－8801の作品です。

コンピュータ演奏プログラム for PC-8801　中川　圭右

使いかた

ＲＵＮすると〝キョクノ　ナガサ〞と聞いてくるので，これから打ち込む音符のトータル数（休符の数も含む）を入力します。つぎに〝？カイメイ　？ナガサ〞とでるので，最初に音階（ファンクション・キーに定義されてる）を，つぎに長さ（数字）を入力します。長さは，８分音符がいくつあるかで答えます。

すると〝スタート　シマスカ　Ｙ〞とでるので，[Y]を押してリターンしてください。あなたの作曲による，迷演奏が行われます。

参考

Oh！ＰＣ83年１月号「サイモン」(151ページ)の効果音の一部分

コクボスキーのワン・ポイント・レッスン

ＢＥＥＰ音てやつは，周波数が2400Hzのパルス波。つまり，１秒間に2400回内蔵されているスピーカーが振動させた結果，我々に〝音〞となって聴こえてくるものなんです。音程でいうと，ピアノの一番高いほうのレあたりの音ですネ。

《リスト１》コンピュータ演奏プログラムのリスト

```
10 '
20 FOR C=1 TO 10
30 READ X$
40 KEY C,X$
50 NEXT C
60 DATA ﾄﾞ,ﾚ,ﾐ,ﾌｧ,ｿ,ﾗ,ｼ,ﾄﾞ2,ｷｭｳ,'           .
70 '
80 INPUT'ｷｮｸ ﾉ ﾅｶﾞｻ ',A
85 DIM A$(A+1):DIM B(A+1)
90 PRINT CHR$(12)
100 WIDTH 40:CONSOLE 0,25,1,1
110 COLOR 4:PRINT '              ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ ｵﾝｶﾞｸ          .
120 PRINT
130 PRINT '? ｶｲﾒｲ'
140 PRINT '? ﾅｶﾞｻ          8ﾌﾞﾝｵﾝﾌﾟﾆﾂｷ1ﾌﾔｽ.'
150 CONSOLE 17,2
160 COLOR 7
170 FOR I=1 TO A
180 LOCATE 0,17:INPUT A$(I)
190 LOCATE 0,18:INPUT B(I)
200 B(I)=B(I)*50
210 NEXT I
215 CONSOLE 0,25
220 PRINT CHR$(12)
225 INPUT'ｽﾀｰﾄ ｼﾏｽｶ  Y',Z$
226 IF Z$='Y' THEN 230 ELSE 225
230 FOR I=1 TO A
240 IF A$(I)='ﾄﾞ' THEN GOSUB 340
250 IF A$(I)='ﾚ' THEN GOSUB 360
260 IF A$(I)='ﾐ' THEN GOSUB 380
270 IF A$(I)='ﾌｧ' THEN GOSUB 400
280 IF A$(I)='ｿ' THEN GOSUB 420
290 IF A$(I)='ﾗ' THEN GOSUB 440
300 IF A$(I)='ｼ' THEN GOSUB 460
310 IF A$(I)='ﾄﾞ2' THEN GOSUB 480
320 IF A$(I)='ｷｭｳ' THEN GOSUB 500
330 NEXT I
335 GOTO 520
340 FOR T=1 TO B(I):BEEP 1:::::::::::::::BEEP 0:NEXT T
350 RETURN
360 FOR T=1 TO B(I):BEEP 1:::::::::::::BEEP 0:NEXT T
370 RETURN
380 FOR T=1 TO B(I):BEEP 1:::::::::::BEEP 0:NEXT T
390 RETURN
400 FOR T=1 TO B(I):BEEP 1:::::::::BEEP 0:NEXT T
410 RETURN
420 FOR T=1 TO B(I):BEEP 1:::::::BEEP 0:NEXT T
430 RETURN
440 FOR T=1 TO B(I):BEEP 1:::::BEEP 0:NEXT T
450 RETURN
460 FOR T=1 TO B(I):BEEP 1:::BEEP 0:NEXT T
470 RETURN
480 FOR T=1 TO B(I):BEEP 1:BEEP 0:NEXT T
490 RETURN
500 FOR T=0 TO B(I):NEXT T
510 RETURN
520 END
```

そこで，今回の中川君がやっているのは，〝このBEEP音を，プログラム内で細かくON／OFFすれば，これは，音程になるのではないか！〟というアイデアです。

たとえば，

```
              この数で音の高さが決まる
10  BEEP  1::::::::::BEEP  0
20  GOTO  10
```

このプログラムをRUNさせると，さっき聞いたBEEP音とはちがって，音程が低くなったように感じますね。そして，10行中の：(コロン)の数を減らせば，音程は高く，増やせば低くなるようになっているのです。

しかし，これは原理的に言うと，たしかに別の低い音程の成分も聞こえてはいるが，もとのBEEP音の成分もたくさん聞こえていて，〝BEEP音の影に別の音程が聞こえる〟という感じになってしまいます。

でも，これはしかたのないことで，むしろ音色機能のないPC−8801でここまでやらせたことに価値があるのでは？

さて，中川君のプログラムでは，「少々おんち」なのです。そこでそれを解決する手段ですが，これはこのBASIC上では難しく，どうしてもマシン語のレベルでプログラムしないと無理なのです。

★BEEP音を使った 『リズムマシン』プログラムに挑戦

そこで，正確な音程を望むのはあきらめて，〝正確なリズムなら出せる！〟というところに注目して，僕自身が『リズム・マシン』というプログラムを作ってみたので紹介しましょう。

リスト2をみてください。

140〜200行が〝ピッ〟という音を出すサブ・ルーチン，210〜260行が〝ボッ〟という音を出すサブ・ルーチン，270〜310行がヤスミ，つまり休符のためのサブ・ルーチン，そしてテンポの早い遅いを決めるサブ・ルーチンが，320〜350行までです。

ちょうど，220〜240行の

```
220  FOR  I=1  TO  10
230  BEEP  1:BEEP  0
240  NEXT  I
```

というプログラムが，中川君のプログラムの応用となっているのです。

このプログラムをRUNさせると，

「リズム　ノ　カズ　ヲ　イレテ　クダサイ」とメッセージがでますから，8ビートだったら〝8〟を，16ビートだったら〝16〟を入力して，そのあとに続きます。

《リスト2》リズム・マシン(PC−8801/mkII用)のプログラム・リスト

```
10 CLS
20 INPUT"ﾘｽﾞﾑ ﾉ ｶｽﾞ ｦ･ｲﾚﾃ ｸﾀﾞｻｲ ",A
30 DIM X(A+1)
40 PRINT"ﾋﾟ ﾅﾗ 1,ﾎﾞ ﾅﾗ 2,ｷｭｳﾌ  ﾅﾗ 0 ｦ ｲﾚﾃ ｸﾀﾞｻｲ
50 FOR J=1 TO A
60 INPUT X(J):NEXT J
70 INPUT"ﾃﾝﾎﾟ ｦ ｲﾚﾃ ｸﾀﾞｻｲ(10-600)  ",TE
80 FOR K=1 TO A
90 IF X(K)=0 THEN GOSUB 270
100 IF X(K)=1 THEN GOSUB 140
110 IF X(K)=2 THEN GOSUB 210
120 NEXT K
130 GOTO 80
140 '----  ﾋﾟ  ----
150 FOR I=1 TO 10
160 BEEP 1
170 NEXT I
180 BEEP 0
190 GOSUB 330
200 RETURN
210 '----  ﾎﾞ  ----
220 FOR I=1 TO 10
230 BEEP 1:BEEP 0
240 NEXT I
250 GOSUB 330
260 RETURN
270 '---- ﾔｽﾐ  ----
280 FOR I=1 TO 10
290 NEXT I
300 GOSUB 330
310 RETURN
320 '---- ﾃﾝﾎﾟ ----
330 FOR I=1 TO TE
340 NEXT I
350 RETURN
```

今回は，〝8〟を入力しましょう。そして，

「〝ピ〟ナラ　1，〝ボ〟ナラ　2，〝キュウフ〟ナラ　0ヲ　イレテクダサイ」とでるので，ためしに〝2，0，1 2，2，0，1，0〟と順に入力してみてください。

★最後に

「テンポ　ヲ　イレテ　クダサイ(10〜600)」

とメッセージがでるので，とりあえず〝50〟を入れてみましょう。

すると，どうでしょう，あのPC−8801から，ロックのリズムが聞こえてくるのです。

やりかたがわかったら，4ビートでも，8ビートでも，16ビートでも，自分の好みのリズム・パターンを打ち込んで，自分の好きなテンポで楽しんでみましょう。

ちなみに，リズムの数を〝16〟にして

〝2010021220100210〟

なんていうのもおもしろいし，

ボサノバのリズムだったら，

〝2012210220102102〟なんてのは，どうかな？

ヘビー・メタル・ロックだったら，〝32〟にして

〝2000100000201000〟

〝2002102000201000〟

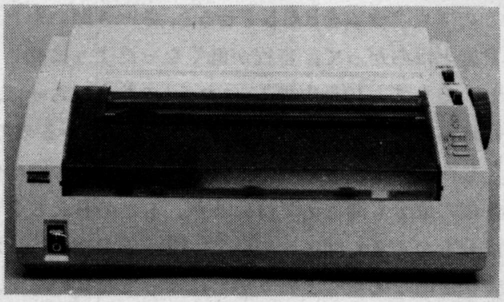
なんて，カッコイイヨ(このときは，テンポを早めにとったほうがいいですネ)！

プリンタも小型時代 富士通から小型漢字プリンタ登場

富士通から，FM全シリーズ用の小型漢字プリンタ「MB27411」が発売になりました。これはFMシリーズ用の漢字プリンタ「MB27410A」を軽量，小型化したものです。

プリンタに漢字ROMが内蔵されていますから，パソコン本体から漢字コードを送るだけで漢字を打ち出すことができます。印字速度も，漢字40字／秒，ANK文字120字／秒と効率よくなっています。

価格は198,000円です。



▲FMシリーズ用漢字プリンタ「MB27411」

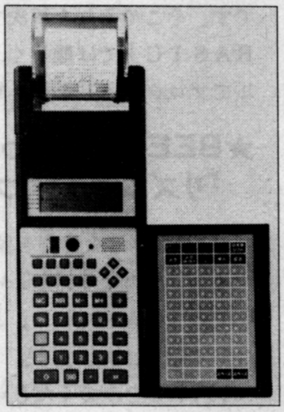
アウトドアOA時代に対応カシオのハンディ・パソコン

ポケコンやハンディ・パソコンで注目されるカシオから，またもや新機能を搭載したOA機器が発売になります。

「ハンディ・ターミナルDT—6000シリーズ」がそれで，ポケットコンピュータ機能のほかに，データバンク機能，データ・ターミナル機能などをそなえ，データの入力や記録が簡単にできるようになっています。また，RAMカード方式でたくさんの情報やプログラムがカードの差しかえだけで使用できます。

キー配列を，ユーザー自身で定義することもできますから，よく使うキーワードや品名などを定義しておけばプログラムの呼び出しもワンタッチでできます。

価格は，8KバイトRAM実装の**「モデル10」**が98,000円，プリンタ付の**「モデル11」**が118,000円です（64Kバイトの「モデル40」まであります）。



▶ハンディ・ターミナル「DT—6000」

東芝EMI"TOEMILAND"がパソコン・ソフトを発売！

東芝EMIといえば，薬師丸ひろ子ちゃんとか，オフコース，ビートルズなどのレコードでおなじみですが，このほどパソコン・ソフトの発売にふみきりました。まずはMSX用とFM—/7用が用意されています。

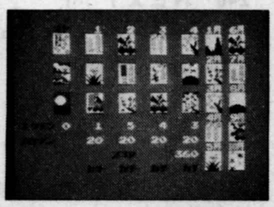
写真は，MSX用の**A. E.**（価格5800円），**花札**（価格6800円）です。この他にも五目ならべ（価格5800円），フラッシュスプラッシュ（5800円）などのタイトルがズラリ。

FM—7用にはランナウェイというアドベンチャー・ゲーム（テープ・バージョン価格4000円）があります。東芝EMIのパソコン・ソフトは“TOEMILAND”というブランドが名づけられました。

問合わせ先は〒107 東京都港区赤坂2—2—17東芝EMI TOEMILAND ベーシック係☎03—587—9145です。



▲A. E. の画面

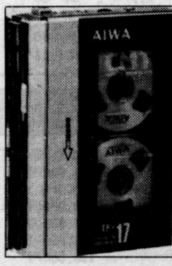


▲花札の画面

Basic Magazine Hot Information

—アイワ— パソコン対応の小型カセット

軽量（295g）・小型（83.5×108×29㎜）でパソコン対応というカセットメモ録機「ＴＰ—17」が，アイワから発売になりました。学習用，おけいこ用としてはもちろん，ＣＭＴスイッチとモニタ・スピーカーもついて，パソコンのロード・セーブにも使用できます。価格は15,000円です。



▶アイワの「ＴＰ—17」

カタログ請求先：〒110 東京都台東区上野１—11—９　アイワ㈱マイコンＢＡＳＩＣ係

—— MICOM NEWS ——

☆セキグチ電機のパソコンフェア☆

ベーマガの広告でもおなじみ，神奈川県の川崎駅前「セキグチ」のパソコンテクニカルフロアでは，10月末まで「秋の新作フェア」を実施中。最新のパソコンソフトと，ハードが５Ｆのフロアに大集合しています。

また，ゲームソフトのコーナーには，粒よりのソフトがズラリ。親切な店員さんが，デモでゲーム内容をくわしく教えてくれます。営業時間はＡＭ10：15～ＰＭ７：00です。

くわしいことは，〒210 神奈川県川崎市川崎区駅前本町５—３　セキグチまで（☎ 044—244—5421）。

で・ば・ぐ

今月もこのコーナーを作ってしまいました。皆さん，本当に申しわけありません。

☆10月号65ページのコモドール64用「道ＲＵＮＮＥＲ」のプログラム・リストで，822行のＰＲＩＮＴ“[GO TO]730”を……“[RUN]730”……に変更してください。

☆10月号93ページのＭＺ—700用「ああ青春だゲーム」のプログラム・リストに抜けがありました。460行の—ＰＲＩＮＴ″——のか所を—ＰＲＩＮＴ″[″]—としてください。

☆10月号129ページのぴゅう太用「ＪＵＭＰ　ＪＵＭＰ！」のプログラム・リストで，160行を[モシ]Ｊ＝３……とし，186行と360行をＰ＞＝[O]……とてい正してください。

移植テクニック大募集 —君の移植体験を編集部へ—

マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部では，読者のみなさんの移植テクニックを募集します。

マイコンＢＡＳＩＣマガジンには，毎月70本ものソフトが掲載されていますが，他機種のソフトを移植して楽しんでいる人は限られています。移植ができれば，２倍，３倍にマイコンＢＡＳＩＣマガジンを活用できるのに……，と考えている人も多いでしょう。

そんな読者のために，そして入門者のために，編集部では移植体験のある君の原稿をもとにした特集を企画しています。

この企画に参加してみたいという意欲のある人は，ハガキに下記の必要事項を記入して送ってください。

送られてきたハガキをもとに編集部内で検討をし，この企画の編集に参加していただくことになった人には，こちらからアンケート用紙を送ります。

—— 記 ——

①住所，電話番号，氏名，年令，職業（学年）
②現在，持っている機種
③マイコン歴
④移植したことのある機種（できればソフト名，掲載されている本の名前，号数も書いてください）
　例）ベーマガ84年６月号の「まみさんＳＯＳ」
　ＭＺ—2200 → ＰＣ—6001mkII
⑤自己ＰＲほか
⑥自分なりの移植のノウハウもかんたんに！

以上６項目を明記の上

〒141 東京都品川区東五反田１—11—15　電波新聞社出版部　マイコンＢＡＳＩＣマガジン「移植テクニック大募集」係

まで，どしどし送ってください。

なお，この移植テクニックは完全マニュアル化し，最終的に別冊として発行する可能性もあります。

君も，ベーマガ編集部の一員として参加できるチャンス！　※〆切は10月末日です。

★10月号「レタスプレゼント」当選者発表：長崎県・勝谷徹洋／山口県・木村　博／鳥取県・山田賢司／三重県・寺前隆由／石川県・猪又博志／愛知県・村瀬達矢／東京都・田中壮一郎／埼玉県・平井義人／宮城県・宮口直巳／北海道・西村晃一（他10名）たくさんのご応募ありがとうございました

広告さくいん

★パソコンメーカーカタログ請求先と現行機種一覧★

シャープ
〒162 東京都新宿区市谷八幡町8　シャープ㈱国内産業営業本部「マイコンBASIC」係
MZ−711……………79,800円
MZ−721……………89,800円
MZ−731……………128,000円
MZ−1500……………89,800円
MZ−2200……………128,000円
MZ−5501……………218,000円
MZ−5511……………288,000円
MZ−5521……………388,000円
MZ−3531……………320,000円
MZ−3541……………410,000円
〒545 大阪市阿倍野区長池町22−22　シャープ㈱電子機器システム機器営業部「マイコンBASIC」係
X1C……………119,800円
X1Cs……………119,800円
X1Ck……………139,800円
X1D……………198,000円
C1(マイコンピュータテレビ)……93,000円
※要ファミリーベーシック

シャープビジネス
〒162 東京都新宿区市谷八幡町8　シャープビジネス㈱販売推進部「マイコンBASIC」係
PC−1245……………17,800円
PC−1250……………22,800円
PC−1251……………29,800円
PC−1255……………35,800円
PC−1401……………29,800円
PC−1260……………29,800円
PC−1261……………39,800円
PC−1500……………59,800円
PC−1501……………64,800円

ソード
〒104 東京都中央区八重洲2−7−12　京橋K−1ビルソード㈱「マイコンBASIC」係
M5……………49,800円
M5Pro……………39,800円
M5Jr.……………29,800円

日本電気
〒108 東京都港区三田3−14−10　日本電気NECパソコンインフォメーションセンター「マイコンBASIC」係
PC−6001mkII……………84,800円
PC−6601……………143,000円
PC−8001mkII……………123,000円
PC−8801mkII……………168,000円(モデル10)
PC−9801/E/F……………215,000円(E)
PC−100……………558,000円(モデル10)
PC−2001……………59,800円
PC−8201……………138,000円

日立家電
〒105 東京都港区西新橋2−35−6（第三松井ビル）日立家電宣伝部「マイコンBASIC」係
ベーシックマスターレベル3MK5……118,000円
MB−H1(MSX)……………62,800円
MB−H1E(MSX)……………54,800円
MB−S1……………128,000円

富士通
〒105 東京都港区虎ノ門2−3−13富士通㈱半導体統括営業部「マイコンBASIC」係
FM−7……………126,000円
FM−11……………298,000円(AD2)
FM−8……………218,000円
FM−X(MSX)……………49,800円
FM−NEW7……………99,800円
FM−77……………198,000円

キヤノン販売
〒108 東京都港区三田3−11−　キヤノン販売㈱計算機営業部「マイコンBASIC」係
APPLEIIe……………378,000円
V−10(MSX)……………54,800円

東芝
〒105 東京都港区芝浦1−1−1 ㈱東芝OA機器事業部……「マイコンBASIC」係
パソピア5……………99,800円
パソピア7……………119,800円
パソピア16……………398,000円
パソピアミニ……………54,800円
〒105 東京都港区芝浦1−1−1 ㈱東芝ホームコンピュータ営業部「マイコンBASIC」係
パソピアIQ(MSX)……………65,800円(64K)

松下
〒223 神奈川県横浜市港北区綱島4−3−1 情報システム事業部「マイコンBASIC」係
JR−100……………54,800円
JR−200……………79,800円
JR−300……………159,000円
JR−800……………128,000円
〒571 大阪府門真市大字門真1006　松下電器産業㈱情報機器部「マイコンBASIC」係
CF−2000(MSX)……………54,800円
CF−3000(MSX)……………79,800円

カシオ
〒160 東京都新宿区西新宿2−6（新宿住友ビル）カシオ計算機㈱営業本部「マイコンBASIC」係
PB−100……………14,800円
PB−200……………14,800円
PB−300……………29,800円
PB−400……………17,800円
PB−401……………15,800円
PB−700……………34,800円
FX−710P……………17,800円
FX−750P……………24,800円
FX−801P……………69,800円
FP−200……………69,800円
FP−3000……………148,000円(タイプ1)
PV−2000……………29,800円

EPSON
〒399-07 長野県塩尻市広丘新田80　エプソン㈱宣伝部……「マイコンBASIC」係
HC−20……………138,000円
HC−40……………128,000円
HC−88……………298,000円

TOMY
〒124 東京都葛飾区立石7−9−10㈱トミーパソコン事業部……「マイコンBASIC」係
ぴゅう太……………59,800円

SONY
〒131 東京都品川区大崎局内ソニー㈱　国内営業本部……「マイコンBASIC」係
SMC−777……………148,000円
SMC−777C……………168,000円
HB−55(MSX)……………54,800円
HB−75(MSX)……………69,800円

セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1−2−12㈱セガ・エンタープライゼス「マイコンBASIC」係
SC−3000……………29,800円
SC−3000H……………33,800円

バンダイ
〒111 東京都台東区駒形2−5−4 ㈱バンダイH.E.D事業部……「マイコンBASIC」係
RX−78……………59,800円

三洋電機特機
〒550 大阪市西区江戸堀2−7−25　情報機器事業部業務課……「マイコンBASIC」係
PHC−10……………24,800円
PHC−20……………47,800円
PHC−25……………69,800円
PHC−30(MSX)……………64,800円
〒570 大阪府守口市大日東町100 三洋電機㈱営業本部PA企画部「マイコンBASIC」係
WAVY10(MSXライトペン付)……74,800円

三菱電機
〒100 東京都千代田区丸の内2−3−3 三菱電機パソコン部……「マイコンBASIC」係
MULTI8……………123,000円
ML−8000(MSX)……………59,800円
〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800　三菱電機群馬製作所……「マイコンBASIC」係
ML−F110(MSX)……………54,800円
ML−F120(MSX)……………64,800円
ML−F120D(MSX)……………74,800円

ヤマハ
〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号　日本楽器製造㈱ AY−XI係「マイコンBASIC」係
YIS−303(MSX)……………49,800円
YIS−503(MSX)……………64,800円
CX−5(MSX)……………59,800円

ビクター
〒100 東京都千代田区霞が関3−2−4（霞山ビル）日本ビクター㈱インフォメーションセンターPCM……「マイコンBASIC」係
HC−5(MSX)……………59,800円
HC−6(MSX)……………64,800円

パイオニア
〒142 東京都品川区荏原郵便局私書箱40号パイオニアカタログセンター「マイコンBASIC」係
PX−7(MSX)……………89,800円

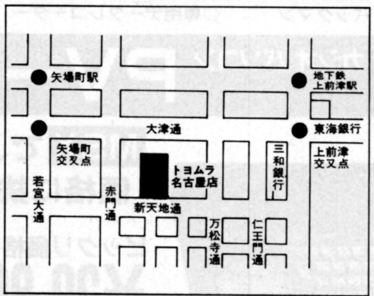
ゼネラル
〒213 神奈川県川崎市高津区末長1116　国内営業事業部開発商品課…「マイコンBASIC」係
PAXON(テレビ＋キーボードMSX)……………146,500円

任天堂
〒605 京都市東山区福稲上高松町60 任天堂㈱……「マイコンBASIC」係
ファミリーベーシック……………14,800円
ファミリーコンピュータ(本体)……14,800円

トヨムラ

★各店ともマイコンのみならず アマチュア無線・パーソナル無線 ファッションテレホン も扱ってます。

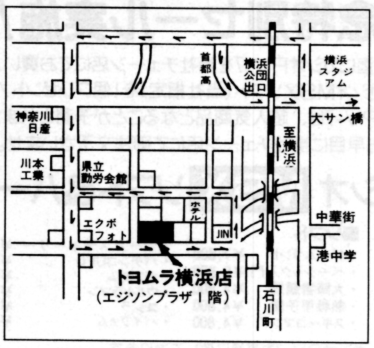
名古屋店
☎(052)263-1660
〒460 名古屋市中区大須3-30-86



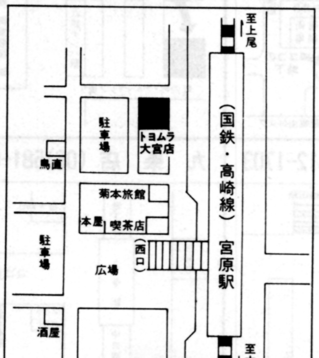
名古屋店新装

ラジオセンター2F
エレベーター正面です。

横浜店
☎(045)641-7741
〒232 横浜市松影町1-3-7



大宮店
☎(0486)52-1831
〒330 大宮市宮原町3-515-2



特価 特価 大特価セール中！

PC-8801MKⅡMODEL10
組み合せ価格
¥169,000より

FM-NEW7
組み合せ価格
¥116,000より

シャープ X-1CS
X-1CK
大 特 価

巣鴨店
☎(03)941-8621
〒170 豊島区巣鴨1-12-6

川口店
☎(0482)68-7826
〒332 川口市芝2-25-3

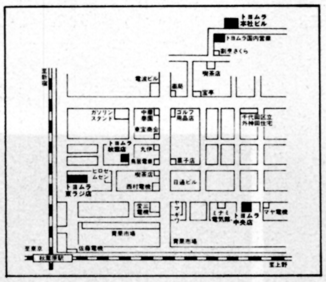
初心者からマニア・ビジネスまでOK！
各店にて組み合せ特別価格が出ます。
掘り出し物が各店にあるかも？

トヨムラ

中央店　☎(03)253-5751　〒101 千代田区外神田4-4-1

東ラジ店　☎(03)253-4693　〒101 千代田区外神田1-10-11（東京ラジオデパートB1）

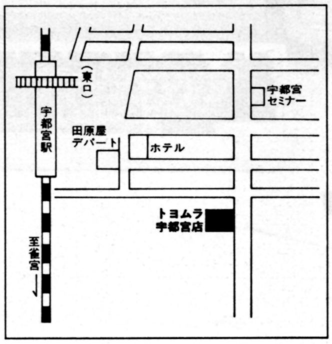
秋葉店　☎(03)251-1477　〒101 千代田区外神田1-8-6(丸和ビル2階)



・プリンター大特価

RP-80タイプII
RP-80F/TタイプII
RP-80タイプIIK
RP-80F/TタイプIIK
GP-500M／F
GP-550M／F
GP-700M

宇都宮店
☎(0286)36-5315
〒320 宇都宮市宿郷町365-7



・フロッピー大特価

LFD550PC／FM
TF-10PC／FM

お客様の御希望の組み合せにより大特価のお値段を出します。
組み合せの内容やお問い合せは，お近くのトヨムラ各店へ！

静岡店
☎(0542)83-1331
〒422 静岡市八幡1-4-36



即決クレジットOK!!

最長60回払いまでできます。１回の支払額は3,000円以上です。印鑑と身分証明書(免許証等)をご持参下さい。
各社カードも取り扱ってます。
MC, JCB, UC, VISA, セントラル, ダイナース, アメックス, 日本信販, DC, ジャックス。
下取りも行ってます。
印鑑と身分証明書が必要です。

CAT JAPAN
マイコンプラザ

キャットジャパンのテレフォンショッピング

JADMA
社団法人日本通信販売協会正会員

創業10周年記念
10万人突破！ 全商品特別限定大特価セール

NEC
PC-8801mkII



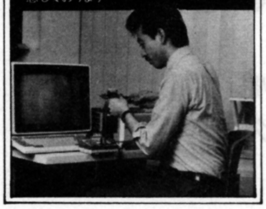
「安心と信頼」――キャットジャパンの充実システム

低金利クレジット
電話一本でOK。頭金なしで60回までの
自由自在のクレジット。お支払いは約2ヵ月後から。

高額下取制度
業界一の高額下取りで買い換えもラクに
できます。

無料配達
全国どこでも配達料は無料です。
不在がちの方に日曜配達もいたします。

アフターサービス
万一の故障の場合、サービス部が迅速に対処いたします また会社・事務所などビジネスでご使用の方には、修理中のご不便をなくすため、代替機を用意しております



サポート
技術サポートからソフトウェア、金額面まで、パソコンの全てのご相談を承ります



24時間電話受付
全国56ヵ所の注文受付は24時間年中無休で営業しております 夜型の方でも、いつでもTELできます



57F展望ショップ
サンシャインビル57Fの展望ショップには話題の新製品を中心に常時展示・販売（ショップのみ水曜定休）



クレジット自由自在●
月々のお支払いを魅力のコース、均等払い、頭金あり、頭金なし、など1～60回までのクレジットでお客様のお好きなように自由自在に組めます。

創業10周年記念

10万人突破！ 全商品特別限定大特価セール

今がチャンス！今回限りの大バーゲン！

組み合わせ自由自在▶▶▶

広告に掲載されている組み合せは、当社が自信をもってお勧めするほんの一例にすぎません。お客様の使用目的に合わせてご自由に組み合わせて下さい。もちろんお支払いは、お求め易い価格と自由自在のクレジットでOKです。

CRT
PRINTER — CPU — FDD

NEC

PC-8801mkII



基本セット

毎月わずか ¥3,000　55,000円引

ご注文セットNo. C-06 NEC

PC-8801MKII/30本体＋14″超高解像度カラーディスプレイ＋ブランクディスケット

No.2443	PC-8801MKIIモデル30	¥275,000
No.2691	14M-522C＋(8D-8K)	¥102,000
No.2681	ブランクディスケット10枚	¥ 17,000
合計標準価格		~~¥394,000~~

現金大特価 ——— ¥339,000

1. ¥3,000 ×48回 頭5万 ポ2.9万×8回
2. ¥7,100 ×60回 頭3万 ポなし
3. ¥5,000 ×48回 頭なし ポ2.6万×8回
4. ¥11,600 ×36回 頭なし ポなし

特別入門セット

毎月わずか ¥3,000　66,000円引

ご注文セットNo. C-18 NEC

PC-8801MKII/10＋14″高解像度カラーディスプレイ＋データレコーダ＋マイコンティーチャーII入門編・基礎編・応用編・高級テクニック編20巻

No.2441	PC-8801MKIIモデル10	¥168,000
No.2693	14M-511C＋(8D-8K)	¥ 62,000
No.2537	PC-DR321	¥ 19,800
No.2700	マイコンティーチャー20巻	¥ 66,000
合計標準価格		~~¥315,800~~

現金大特価 ——— ¥249,800

1. ¥3,000 ×48回 頭2万 ポ2万×8回
2. ¥6,800 ×36回 頭5万 ポなし
3. ¥5,000 ×36回 頭なし ポ2.1万×6回
4. ¥6,800 ×48回 頭なし ポなし

ワープロセット

毎月わずか ¥3,000　98,200円引

ご注文セットNo. C-14 NEC

PC-8801MKII/30本体＋15″超高解像度カラーディスプレイ＋漢字プリンター＋ブランクディスケット＋プリンター用紙

No.2443	PC-8801MKIIモデル30	¥275,000
No.2699	15M-422C(ケーブル付)	¥118,000
No.2692	GP-550E＋(CW012)	¥125,800
No.2681	ブランクディスケット10枚	¥ 17,000
No.2674	プリンター用紙1000枚	¥ 2,200
合計標準価格		~~¥538,000~~

現金大特価 ——— ¥439,800

1. ¥3,000 ×60回 頭8万 ポ3.1万×10回
2. ¥9,300 ×48回 頭10万 ポなし
3. ¥10,000 ×36回 頭なし ポ3万×6回
4. ¥12,000 ×48回 頭なし ポなし

セットNo.C-14のプリンターをPC-PR201¥298,000に変えた場合、合計標準価格¥710,200

1. ¥5,000 ×60回 頭8万 ポ4.5万×10回
2. ¥10,000 ×48回 頭なし ポ4.3万×8回
3. ¥14,400 ×60回 頭なし ポなし

Canon

ミニコピアPC-12

ついに複写機は、10万円台。
オフィスから個人へ



毎月わずか ¥3,000

ご注文セットNo. 2667 Canon

ミニコピアPC-12

標準価格 ~~¥198,000~~

1. ¥3,000 ×36回 頭2万 ポ1.6万×6回
2. ¥4,300 ×48回 頭3万 ポなし
3. ¥5,000 ×24回 頭なし ポ2.5万×4回
4. ¥5,100 ×48回 頭なし ポなし

高額下取りフェア

購入機種	下取機種	下取差額
PC-8801MKIIモデル30	PC-9801	¥164,000
PC-8801MKIIモデル30	PC-8801	¥188,000
PC-8801MKIIモデル30	PC-8001MKII	¥208,000
PC-8801MKIIモデル20	FM-8/MZ-2000	¥168,000
PC-8801MKIIモデル10	PC-8001	¥128,000

上記は参考価格です。どこよりも高く下取ります。

キャトジャパン特選ソフトウェア——ハードとの同時購入がベスト!!

No.2540	文筆Ver.II (5″・8″ I企画)	¥ 48,000
No.2541	TOP財務会計システムカナ版(オービック)	¥200,000
No.2542	TOP給与計算システムカナ版(オービック)	¥180,000
No.2543	PLANNER8カナ版(オービック)	¥150,000
No.2544	PLANNER18カナ版(オービック)	¥150,000
No.2545	ユーカラ(5″ 東海クリエイト)	¥ 28,000
No.2546	漢字フレンド(5″・8″ 日本ナレッジインダストリ)	¥ 54,800
No.2547	マルチ・レコーダー(5″ リットーミュージック)	¥ 12,800
No.2548	営業マンパワー分析(8″ 日本マーケティング)	¥ 98,000
No.2549	アンケート集計(8″ 日本マーケティング)	¥290,000
No.2550	営業力分析・販促費割当プログラム(8″日本マーケティング)	¥ 98,000
No.2551	給与計算パッケージカナ版(内外データ)	¥160,000
No.2552	株価チャートシステム(内外データ)	¥ 75,000
No.2553	ワードテック(内外データ)	¥ 98,000
No.2554	工数集計パッケージ(内外データ)	¥ 98,000
No.2555	スケジュール管理パッケージ(内外データ)	¥ 30,000
No.2556	成績管理統計ユーシックセレクト(内外データ)	¥ 98,000
No.2557	進路統計ズバコム(内外データ)	¥158,000
No.2558	基本統計システム(NJK)	¥ 85,000
No.2559	日本語サポートプログラム(NJK)	¥ 65,000
No.2560	汎用スケジュール管理システム(NJK)	¥ 55,000
No.2561	ガソリンスタンド販売管理システム(NJK)	¥180,000
No.2562	日本語見積書作成システム(NJK)	¥ 50,000
No.2563	日本語ワープロPC-SWPMKII (5″ SBC)	¥ 45,000
No.2564	酒類小売業システム(SBC)	¥250,000
No.2565	塗装面積計算システム(SBC)	¥250,000
No.2566	グラフィック・キャンパス(I企画)	¥ 36,000
No.2567	PMS-I人事管理システム(アドニス)	¥ 79,000
No.2568	漢プロ(5″ テクニカルソフト)	¥ 15,000
No.2569	漢字フレンド(5″・8″ 日本ナレッジ)	¥ 54,800
No.2570	漢字フレンド名簿管理(5″・8″ 日本ナレッジ)	¥ 30,000
No.2571	財務会計(5″ OAK)	¥ 98,000
No.2572	速筆(5″ DAIKEI)	¥ 20,000
No.2573	マイレター88(高電社)	¥ 49,000

GOLDEN SOFTWARE——SOFT BANK

No.2519	PC-88-1009-2W(5″ 日本電気)	¥ 58,000
No.2520	PC-SWP(5″・8″SBC)	¥ 39,800
No.2521	プレッセ88(5″ アスキー)	¥ 45,000
No.2522	JOB MATE(8″ 立石電気)	¥128,000
No.2523	パーソナルパール(漢字5″ MSA)	¥ 90,000

頭 頭金　ポ ボーナス時払い金額　**ご注文はNo.でお願いします。**

CAT Japan
マイコンプラザ

キャットジャパンのテレフォンショッピング

JADMA 社団法人日本通信販売協会正会員

創業10周年記念
10万人突破！全商品特別限定大特価セール

NEC
PC-9801F



PC-9801F

基本セット

毎月わずか ¥3,000　72,200円引

ご注文セットNo. C-08 NEC

PC-9801F2本体+14″超高解像度カラーディスプレイ+ブランクディスケット

No.2402	PC-9801F2	¥398,000
No.2691	14M-522C+(8D-8K)	¥102,000
No.2694	ブランクディスケット10枚	¥ 22,000

合計標準価格 ——— ~~¥522,000~~

現金大特価 ——— ¥449,800

1 ¥3,000 ×60回 頭10万 ボ3万×10回
2 ¥8,200 ×48回 頭15万 ボなし
3 ¥10,000 ×36回 頭なし ボ3.2万×6回
4 ¥10,300 ×60回 頭なし ボなし

特別お買得セット

毎月わずか ¥5,000　116,200円引

ご注文セットNo. C-15 NEC

PC-9801F2本体+15″超高解像度カラーディスプレイ+漢字プリンター+ブランクディスケット+プリンター用紙

No.2402	PC-9801F2	¥398,000
No.2699	15M-422C(ケーブル付)	¥118,000
No.2692	GP-550E+(CW012)	¥125,800
No.2694	ブランクディスケット10枚	¥ 22,000
No.2674	プリンター用紙1000枚	¥ 2,200

合計標準価格 ——— ~~¥666,000~~

現金大特価 ——— ¥549,800

1 ¥5,000 ×48回 頭10万 ボ4.4万×8回
2 ¥9,800 ×60回 頭12万 ボなし
3 ¥10,000 ×48回 頭なし ボ3万×8回
4 ¥15,000 ×48回 頭なし ボなし

ワープロセット

毎月わずか ¥5,000　122,200円引

ご注文セットNo. C-10 NEC

PC-9801F2本体+14″超高解像度カラーディスプレイ+NEC日本語シリアルプリンタ+ワープロソフト松+ブランクディスケット+プリンター用紙

No.2402	PC-9801F2	¥398,000
No.2691	14M-522C+(8D-8K)	¥102,000
No.2412	PC-PR201	¥298,000
No.2631	ワープロソフト松	¥ 98,000
No.2694	ブランクディスケット10枚	¥ 22,000
No.2674	プリンター用紙1000枚	¥ 2,200

合計標準価格 ——— ~~¥920,200~~

現金大特価 ——— ¥798,000

1 ¥5,000 ×60回 頭12万 ボ6.3万×10回
2 ¥13,700 ×60回 頭20万 ボなし
3 ¥15,000 ×48回 頭なし ボ4.1万×8回
4 ¥18,200 ×60回 頭なし ボなし

セットNo.C-10のワープロソフト松の変わりに日本語MS-DOS(マニュアル付)¥25,000、マウスセット¥34,500、PC-9801-02N¥56,000、マルチプラン¥53,000を追加した場合、合計標準価格¥990,700

1 ¥10,000 ×48回 頭20万 ボ5.1万×8回
2 ¥10,000 ×60回 頭なし ボ6.1万×10回
3 ¥20,100 ×60回 頭なし ボなし

高額下取フェア

購入機種	下取機種	下取差額
9801F2	9801	¥278,000
9801F2	8801	¥308,000
9801F2	8001MKII	¥328,000
9801F1	FM-8	¥268,000
9801F1	8001	¥274,000

上記は参考価格です。
どこよりも高く下取ります。

[redacted]

CAT JAPAN マイコンプラザ

中古パソコンが、全国ど

全商品 5割・6割・7割引より

●24時間中古情報へTEL 03-983-1729・03-983-1617

中古パソコンの在庫と価格は日替りで毎日流しています。

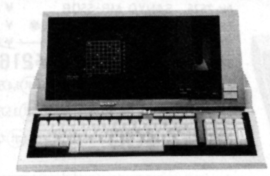


PC-8001MKII(本体)……… ¥~~123,000~~→¥68,000



FM-8(本体)……… ¥~~218,000~~→¥58,000

SHARP MZシリーズ大バーゲン



MZ-2000＋グラフィックラム※新品
…¥~~257,000~~……¥488,000



MZ-721※新品……………
…¥ ~~89,800~~……¥438,000



MZ-2200＋データレコーダ※新品…
…¥~~147,800~~……¥478,000

登録制度発足!!

《マイコンメイト》は中古パソコンの買い取り業務の一環として、業界初の「中古パソコン登録制度」を発足し7月より業務を開始いたしました。この制度は、お客様がお持ちの愛機を手離す際に、ご自分で売りたい金額を付けていただきます。その際、当社査定金額よりも高い場合に**《マイコンメイト》**に機種名、金額、その他を登録していただくシステムです。登録していただいた場合、全国組織の**《マイコンメイト》**が全国のパソコンユーザーの中から、お客様の売りたい製品を購入希望している方を捜し、どこよりも早く販売いたします。これによって、いままでお持ちの愛機を手離したくても、なかなか金額的な問題等で手離せなかった方にも、グッと中古パソコン市場が身近かなものになります。中古パソコン流通の改善を目指す**《マイコンメイト》**は登録制度、予約制度、等で中古パソコン市場をより一層、活性化すべく、今後とも努力してまいります。なお登録手数料その他は一切不要です。お気軽にお電話下さい。全ての手続きは電話1本で済みます。

NEC

PC-6001(本体)	¥~~89,000~~	¥28,000
PC-6001＋ROM&RAMカートリッジ	¥~~104,600~~	¥34,000
PC-6001MKII(本体)	¥~~84,800~~	¥58,000
PC-8001(本体)	¥~~168,000~~	¥48,000
PC-8001MKII(本体)	¥~~123,000~~	¥68,000
PC-8801(本体)	¥~~228,000~~	¥98,000
PC-8801＋漢字ROM	¥~~266,000~~	¥112,000
PC-9801(本体)	¥~~298,000~~	¥148,000
PC-9801＋漢字ROM	¥~~338,000~~	¥162,000
PC-6041(グリーンディスプレイ)	¥~~36,800~~	¥18,000
PC-6042(カラーディスプレイ)	¥~~56,800~~	¥28,000
PC-8048(カラーディスプレイ)	¥~~59,800~~	¥38,000
PC-8049(カラーディスプレイ)	¥~~158,000~~	¥55,000
PC-8050(グリーンディスプレイ)	¥~~29,800~~	¥18,000
PC-8031-1V(フロッピーディスク)	¥~~168,000~~	¥48,000
PC-8031-1W(フロッピーディスク)	¥~~198,000~~	¥58,000
PC-8032-2W(フロッピーディスク)	¥~~249,000~~	¥68,000
PC-8023(プリンター)	¥~~153,000~~	¥68,000
PC-8822(漢字プリンター)	¥~~234,000~~	¥138,000

NHKをはじめ、日経新聞、週刊ポストなどで紹介され、大反響を呼んだ中古ショップ

日本初の
中古パソコン
ショップ



《マイコンメイト》は日本で初めての中古ショップです。これからパソコンをお始めになる方、周辺機器を揃えようとお考えの方、ぜひご来店ください。
また、話題の新製品も展示・販売いたしております。池袋サンシャインビル57Fへ、皆様お誘い合わせの上ご来店ください。1800台の大駐車場から直通エレベーターが利用できます。
●ショップ営業時間 10:30〜19:00(水曜定休) ●電話でのご注文は24時間年中無休



CAT JAPAN

《マイコンメイト》

池袋サンシャインビル57F

キャットジャパンリミテッド㈱《マイコンメイト》
東京都豊島区池袋サンシャインビル57F

こでも電話で買える。

PC-6011(拡張ユニット)	¥19,800	¥8,000
PC-8033(I/0ポート)	¥17,000	¥7,000
PC-9801-03(CMTインターフェース)	¥15,000	¥6,800
N5200セット(本体、プリンター、ソフト)	¥1,770,000	¥780,000

FUJITSU

FM-8(本体)	¥218,000	¥58,000
FM-8+漢字・非漢字キャラクタセット	¥258,000	¥68,000
FM-11EX(本体)	¥398,000	¥198,000
MB27402(プリンター)	¥350,000	¥198,000
MB27406(プリンター)	¥89,000	¥48,000
MB26201(フロントインサーター)	¥89,000	¥28,000

TOSHIBA・HITACHI

パソピア(本体)	¥163,000	¥28,000
パソピア7(本体)	¥119,800	¥58,000
PA7160(カラーディスプレイ)	¥79,000	¥38,000
PA7250(プリンター)	¥69,000	¥25,000
PA7200(フロッピーディスク)	¥290,000	¥88,000
PA7204(フロッピーディスク)	¥168,000	¥88,000
ベーシックマスターJr.(本体)	¥89,800	¥20,000
レベルII(本体)	¥198,000	¥20,000
レベルIIIマーク2(本体)	¥198,000	¥38,000
レベルIIIマーク5(本体)	¥119,800	¥58,000
MB16003(本体)	¥650,000	¥198,000

SHARP

MZ-80KII(本体)	¥148,000	¥38,000
MZ-80B(本体)	¥278,000	¥58,000
MZ-80B+グラフィックラム	¥317,000	¥68,000
MZ-1200(本体)	¥148,000	¥48,000
MZ-2000(本体)	¥218,000	¥68,000
MZ-2000+グラフィックラム	¥257,000	¥78,000
MZ-2000+グラフィックラム ※新品	¥257,000	¥88,000
MZ-2200(本体)	¥128,000	¥69,000
MZ-2200+データレコーダ ※新品	¥147,800	¥78,000
MZ-711(本体)	¥79,800	¥22,000
MZ-721(本体)	¥89,800	¥28,000
MZ-721(本体) ※新品	¥89,800	¥38,000
MZ-731(本体)	¥128,000	¥38,000
パソコンテレビX1	¥268,000	¥134,000
パソコンテレビX1+グラフィックラム	¥300,000	¥148,000
MZ-3541(本体、カラーCRT、FDD×2、プリンター)	¥683,000	¥298,000
PC-1245(本体)	¥17,800	¥7,000
MZ-80BP5(プリンター)	¥168,000	¥68,000
MZ-80BP6(プリンター)	¥181,000	¥78,000
MZ-80SFD(フロッピーディスク)	¥158,000	¥58,000
MZ-80BF(フロッピーディスク)	¥244,700	¥98,000
MZ-1T02(データレコーダ)	¥19,800	¥9,800

NATIONAL・OKI・EPSON

JR-100(本体、RFモジュレーター)	¥54,800	¥18,000
JR-200(本体)	¥79,800	¥28,000
JR-200(本体) ※新品同様	¥79,800	¥38,000
IF800モデル20(本体、カラーCRT、FDD×2、プリンター)	¥698,000	¥258,000
QC-20(本体、ディスプレイ)	¥1,350,000	¥258,000
MP-80(II)(プリンター)	¥139,800	¥58,000
MP-80K(プリンター)	¥189,000	¥78,000
MP-100(プリンター)	¥192,800	¥72,000

SEIKOSHA・CASIO・MITSUBISHI・その他

GP-80P(プリンター)	¥65,800	¥28,000
GP-250X(プリンター)	¥69,800	¥38,000
GP-250F(プリンター)	¥59,800	¥38,000
GP-250FA(プリンター)	¥79,800	¥38,000
FP-1100(本体)	¥128,000	¥38,000
マルチ8(本体)	¥123,000	¥48,000
マルチ16(本体、カラーCRT、FDD×2)	¥930,000	¥298,000
SORD M23KマークV(本体、カラーCRT、8インチFDD×2)	¥1,088,000	¥580,000
SORD M5(本体)	¥49,800	¥18,000
TOMYぴゅう太(本体)	¥59,800	¥18,000
COMMODORE VIC-1001(本体)	¥49,800	¥18,000
APPLE アップルII(本体)	¥428,000	¥158,000
EXALFD-550PC(フロッピーディスク)	¥160,000	¥78,000
disk-PC モデル20(フロッピーディスク)	¥158,000	¥28,000
disk-PC モデル40(フロッピーディスク)	¥128,000	¥48,000

※以上の商品に関しては至急お電話ください。
限定品に限り売り切れ次第締切らせていただきます。

《マイコンメイト》全国どこでも電話1本!もちろんクレジットでもOK!

機種が決ったら電話で注文

24 HOURS

24時間電話受付

地上228mに
中古パソコンショップが
ビッグにオープン!!
(池袋サンシャインビル57F)

本社注文デスク
03-988-1121

札幌011-644-0380　仙台0222-24-2606　千葉0472-24-0552
大宮0486-44-8067　横浜045-311-6811　名古屋052-581-1565
大阪06-365-1873　広島082-295-5936　福岡092-473-6730

〈お客様相談室〉すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問合せは下記へお電話下さい。 03-988-2105
仙台 0222-21-3812　名古屋 052-264-4180
千葉 0472-25-2059　大阪 06-361-2832

保証書付 製品は最低3ヵ月以上の保証付です。
豊富な在庫 全メーカーの製品がラインアップ。
高額下取り 製品の下取り、買い取りもいたします。
10ヵ所の電話受付 全国各地をネットした電話受付体制。
24時間受付 夜型の方でも好きな時にTELできる
日曜配達可 不在がちの方も大安心です。

うれしい意見、ありがとう。

「FM-7売っちゃって新しいの買おうかな、と思ってたんだけど、HuVOICEが手に入ったので、当分FM-7で満足できそう。」
宮本　進さん(25歳)　北海道札幌市

「文句無しです。さすがです。」
根本　信夫さん(23歳)　福岡県北九州市

「いまもってるシステムだけで、FM-7がしゃべってしまった。驚いた。」
井上　直一さん(18歳)　岡山県津山市

「FM-7がしゃべれないので、とてもくやしかった。これで友だちのパソコンに負けません。」
鈴木　芳久さん(16歳)　岩手県水沢市

「いままでつくったプログラムに組みこんで遊んでいます。ゲームが楽しくなりました。」
岡崎　次郎さん(18歳)　兵庫県神戸市

「命令文がかんたん、FM-7をしゃべらせて遊んでいる私です。」
佐々木みどりさん(17歳)　東京都小平市

「裏RAMを使っているから、メモリーが食われない。ゲームに応用するつもり。」
国井　嘉元さん(20歳)　東京都世田谷区

「よけいなハードを追加せずに、ソフトのみでFM-7をしゃべらせるなんて、すばらしい。」
新井　通正さん(22歳)　埼玉県川越市

「FM-7で声がしゃべるなんて、楽しい。ハードを改造する必要がないのもよい。」
川田　学さん(19歳)　大阪府豊中市

「すばらしい！価格もよいです。」
下條　仁さん(27歳)　新潟県新津市

全国のHuVOICE™ご愛用のみなさん

ご声援どうもありがとう。

FM-7のおしゃべり機能ソフト、HuVOICE™。発売以来、大好評でありまして、アンケートはがきがゾクゾクと戻ってきています。そこで、せっかく戻ってきたはがきだから、この際みんなに紹介してしまおう、ということになりました。うれしい意見、スルドイ意見、全公開です。

スルドイ意見ありがとう。

「ロード時間が割合と短くて良いが、出る声が少しこもり気味。自分で、プログラムによっては、好きな音声に変えられれば良いと思う。」
足立　栄次さん(24歳)　静岡県磐田郡

「音階をつけるとき、半音も入れてほしい。」
今枝　幹博さん(16歳)　愛知県一宮市

「英字・数字も入力できれば…。マニュアルはもう少し詳しく。」
宮本　博明さん(21歳)　福岡県粕屋郡

「参考プログラムをいくつか入れてほしかった。」
小池　利明さん(25歳)　栃木県佐野市

ハドソンより
貴重な意見、本当にどうもありがとう。
今後のソフトづくりに必ず役立てます。

FM-7のおしゃべり機能■

HuVOICE™

- ●BASICを拡張、TALK文・RECORD文が使用できます。
- ●TALK文は、TALK〝ハドソン〟、TALK〝エフエムセブン〟のように、カタカナで入力するだけでOK。
- ●数字を指定するだけで言葉にアクセントをつけることができます。また音階をつけることもできます。
- ●あなたの声をマイクを通して、FM-7に録音することができます。
- ●裏RAMを使用しますので、フリーエリアはまったく損ないません。
- ●ハードの改造は一切不要。基本システムのみで使用することができます。

HuVOICE™〈カセットバージョン〉
¥6,800(2本組)
最低必要なシステム――FM-7本体／ディスプレイモニタ／データレコーダ

HuVOICE™〈ディスクバージョン〉
¥9,800
最低必要なシステム――FM-7本体／ディスプレイモニタ／ディスクドライブ／F-BASIC V3.0

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

※HuVOICE™は、FM-7専用です。また音声をFM-7に録音する場合には、マイクとアンプ、またはテープレコーダーが必要となります。



TALK ABOUT MY SELF

●名前　川口佳之

●生年月日　昭和38年1月24日

●年齢　21歳

●血液型　O型

●最終学歴　北海道北見柏陽高校

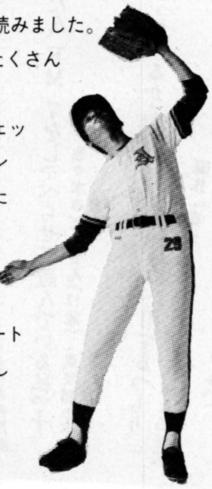
●所有パソコン　MZ-80C

TALK ABOUT OTHER GAMES

プログラムをつくる前に、もちろん他のゲームもやってみました。打率、防御率とデータを入れることによってチームを作成。そしてそのデータが実際にゲームとなる展開は面白いな、と思いました。でも、なんかイマイチっていうのかな、こう何かが足りないんだよね。で、考えたんだけど、ゲームをやってる人が選手というよりは、監督というかスコアラーというか、第3者の立場にあることがいけない、ということに気付いた。だから、のめりこめない。野球ゲームをもっと面白くするカギは、ここら辺だな、ということをまず頭に入れたのです。

TALK ABOUT BASEBALL

他のゲームを検討すると同時に、野球のことも研究。ルールブックを手に入れて、細いルール、歴史、球場…すべて読みました。知らなかったこと、たくさんありましたよ。一応大体のことをチェックしたら、それをコンピュータに走らせるために、それをコンピュータ的に考える。ここでかんたんなフローチャートも書いちゃう。そうしていくうちに、やっぱり実際のゲーム展開との距離も大きくなるから、こんな点も何度もチェックします。それから野球を見て、どんなシーンに興奮するのか、自分だけでなく、他の人に聞いたり、アンケートしたりして、プログラムづくりの参考にしました。ちなみに僕は巨人ファン。でもゲームは公平ですよ。



TALK ABOUT MY PROGRAM

実際の作成期間は、約半年。その前後にプランニングとデバックが入っているから、正しくは9か月くらいかかってます。本当は2年くらい前からつくろうという気はあったんですけど、なかなかね。でも、いいタイミングだったんじゃないかな、と思ってます。

作成中、最も苦しんだのは、プログラムの容量のこと。入らないんだよね。ついつい大きくなっちゃって。ルールとかできるだけ細かく入れようと思ったから。これにカラーでの高速化がからんでくるから、もう大変だった。プログラが1Byte増えるたびに気を使いましたよ。完成前の2か月くらいは、こればっかりでした。でも、まあこれだけ苦しんだだけあって、ゲームの完成度は、満足いくものとなった。当初の課題、つまりゲームをやっている人が、そのゲ



作者自身が「野球狂」を広

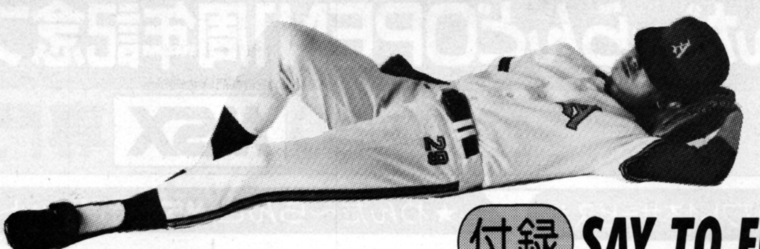








新発売



ームに対して第3者的な立場でない、っていうことがちゃんと生かされたんだよね。それには、具体的に言えばフルカラー化とか、高速化とかがうまくいっているという事実が裏付けとしてあるのだけれど。というわけで、このプログラム、世に出て間もないけれど、嬉しい意見がゾクゾクと戻ってきていて、ホント、よかった、よかった、という感じです。

さて、ここでまだ野球狂未体験の人に、軽く説明を。

操作方法――実際のプレーの動きに近くするため、動作を大まかに指定しました。ピッチャーの投球は、2ケタの数字で指定しますが、これはすぐ慣れます。

画面――すべてをグラフィックで書いてあります。色は全色を出すため、かなりのプログラムの高速化がなされています。

サウンド――かなり派手にしようと当初は考えていたのですが、スポーツゲームという性格上、やり過ぎも考えもの。肝心なところだけにとどめました。以上が、僕自身が語る野球狂について。より多くの人がこのゲームで楽しんでくれれば、と願っています。最後まで読んでくれて、どうもありがとう。

付録 SAY TO EGGS

最後に、これからプログラマーになろうと思っている人たちへ。とにかく妥協をしないことが大切。ここが不満、と思ったら、とことん考え抜いて、なんとかする。いいプログラムをつくるいいプログラマーになるには、この方法しかないのです。で、人材募集と続きます。

ゾク 天才募集!

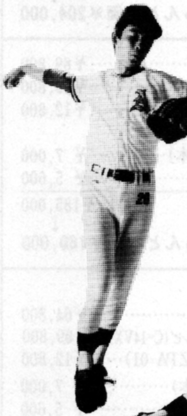
ハドソン・ソフトでは、優秀なプログラマーを募っています。腕に自信のある人は、遠慮なく履歴書を送ってください。待ってます。

●年齢・性別等、まったく不問です。
●履歴書送付先　〒102 東京都千代田区麹町4-7-5 麹町ロイヤルビル2F
ハドソン東京人材募集 係

ハドソンがつくると、野球ゲームはこうなる。

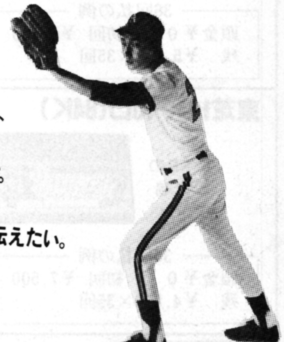
野球狂

●適応機種…X-1シリーズ・FM-7シリーズ・PC-8801シリーズ、PC-6601、PC-6001MKII
●価格…TAPE版￥4,000　FD版￥6,800









いままでにない面白さ、「野球狂」。
さすがソフトのハドソン。
こんな野球ゲームを待っていた、という声しきりで、
早くもファンは急増中であります。
で、その面白さをまだ未体験の人にも、正確に伝えたい。
というわけで、作者登場。自ら語ってもらって、
「野球狂」の広告となるのです。





告〉します。

ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸1120I PHONE:011-821-1538
ハドソン仙台/〒980 宮城県仙台市宮町1丁目4番28号 PHONE:0222-65-7031
ハドソン金沢/〒920 石川県金沢市本町2丁目1番28号 PHONE:0762-23-1263
ハドソン東京/〒102 東京都千代田区麹町4丁目7番5号 麹町ロイヤルビル2F PHONE:03-234-4996
ハドソン大阪/〒542 大阪市南区南船場4丁目2番18号 左野屋橋ビル5F PHONE:06-251-1945
ハドソン福岡/〒816 福岡県福岡市博多区博多駅東2丁目4番301号 いわきビル103号 PHONE:092-441-4568
ハドソン沖縄/〒901-21 沖縄県浦添市大平8番10号 PHONE:0988-79-3361

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

わんだ〜らんどOPEN1周年記念フェア開催中（10月30日まで）

全国初の MSX 専門店だからお求め

全セットソフト1本サービス!!　★わんだ〜らんど MSX 特選セット★

日立MBH1



スケッチサウンド
プログラム内蔵。
手軽さNo.1

本体(MB-H1)	¥62,800
ビデオ端子付リモコンテレビ(C-14VX)	¥69,800
データレコーダ(MP33DR)	¥12,800
ジョイスティック(2本)	¥7,000
ソフト(2本)	¥5,600
合計	¥158,000
わんだ〜らんど特価	¥133,000

36回払の例
頭金¥0　初回 ¥4,900
残 ¥4,800×35回

東芝HX10DPN

アナログRGBで
鮮明画像



本体(HX10DPN)	¥69,800
RGB21ピンテレビ(15X47N)	¥89,800
データレコーダ(MR33DR)	¥12,800
ジョイスティック(2本)	¥7,000
ソフト(2本)	¥5,600
合計	¥185,000
わんだ〜らんど特価	¥158,000

36回払の例
頭金¥0
初回 ¥5,900
残 ¥5,700×35回

ソニーHB75



フロッピー直接接続
可能!! 実力派64KB

本体(HB75)	¥69,800
ビデオ端子付リモコンテレビ(C-14VX)	¥69,800
データレコーダ(MR33DR)	¥12,800
ジョイスティック(2本)	¥7,000
ソフト(2本)	¥5,600
合計	¥165,000
わんだ〜らんど特価	¥139,000

36回払の例
頭金¥0　初回 ¥5,700
残 ¥5,000×35回

※時代はAV!! AVコンピューター ビクターHC-6

★粗品進呈



本体(HC6)	¥64,800
RGBテレビ(AV•MT15)	¥115,000
スーパーインポーズ(HC-A602S)	
アダプター	¥20,000
データレコーダー(HC-R105)	¥19,000
RGBケーブル(HC-C611R)	¥6,000
ジョイスティック(1本)	¥3,500
ソフト(2本)	¥5,600
合計	¥234,700
わんだ〜らんど特価	¥204,000

36回払の例
頭金¥0　初回 ¥9,700
残 ¥7,300×35回

サンヨーMPC-10



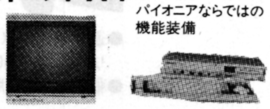
コンピュータグラフィック
が手軽に描ける

本体(MCP-10)	¥74,800
ビデオ端子付リモコンテレビ(C-14VX)	¥69,800
データレコーダ(MR33DR)	¥12,800
ジョイスティック(2本)	¥7,000
ソフト(2本)	¥5,600
合計	¥170,000
わんだ〜らんど特価	¥142,000

36回払の例
頭金¥0　初回 ¥6,100
残 ¥5,100×35回

パイオニアPX-7

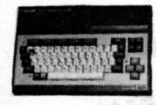
オーディオメーカー
パイオニアならではの
機能装備



本体(PX-7)	¥89,800
テレビ(C-14VX)	¥69,800
データレコーダー(MR-33DR)	¥12,800
ジョイスティック(2本)	¥7,000
ソフト(2本)	¥5,600
合計	¥185,000
わんだ〜らんど特価	¥160,000

36回払の例
頭金¥0　初回 ¥8.500
残 ¥5,700×35回

東芝HX-10D(64K)

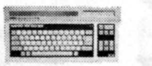


64KBの
最先端
マシン

本体(HX10D)	¥65,800
ビデオ端子付リモコンテレビ(C-14VX)	¥69,800
データレコーダ(MR33DR)	¥12,800
ジョイスティック(2本)	¥7,000
ソフト(2本)	¥5,600
アンテナ切替器(HX-T300)	¥1,500
合計	¥161,000
わんだ〜らんど特価	¥135,000

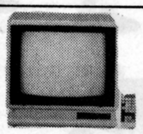
36回払の例
頭金¥0　初回 ¥7,500
残 ¥4,800×35回

ミュージックコンピュータ ヤマハYIS-503



本体(YIS-503)	¥64,800
ビデオ端子付リモコンテレビ(C-14VX)	¥69,800
プレイカードセット(ZPA-01)	¥12,800
ジョイスティック(2本)	¥7,000
ソフト(2本)	¥5,600
合計	¥160,000
わんだ〜らんど特価	¥138,000

36回払の例
頭金¥0　初回 ¥7,900
残 ¥4,900×35回



C-14VX

特選セットのテレビ
ビデオ端子付リモコンテレビ

ビクターC-14VX "Magazine2"
定価¥69,800
(色)レッド、シルバー、ブルー、グリーン、ピンク

MSX パソコン+データレコーダ（サンヨー MR33DR）
（全て頭金ナシ 20回払の例）　●新製品

RAM	合計定価	初回	残19回
日立MBH1(32K)	¥ ~~75,600~~	¥5,600	¥4,000
東芝HX-10S(16K)	¥ ~~68,600~~	¥4,100	¥3,700
東芝HX-10D(64K)	¥ ~~78,600~~	¥4,200	¥4,200
●東芝HX-10DP(〃)	¥ ~~80,600~~	¥4,700	¥4,300
●東芝HX10DPN(〃)	¥ ~~82,600~~	¥5,200	¥4,400
ソニーHB-55(16K)	¥ ~~67,600~~	¥3,600	¥3,600
ソニーHB-75(64K)	¥ ~~82,600~~	¥5,200	¥4,400
サンヨーMPC-10(32K)	¥ ~~87,600~~	¥6,200	¥4,600
●サンヨーMPC-11(〃)	¥ ~~112,600~~	¥7,200	¥6,000
ゼネラル"パクソン"(16K)	¥ ~~159,300~~	¥8,900	¥8,500
ビクターHC-6(32K)	¥ ~~77,600~~	¥4,200	¥4,200
ヤマハYIS-303(16K)	¥ ~~62,600~~	¥4,500	¥3,300
ヤマハYIS-503(32K)	¥ ~~77,600~~	¥4,200	¥4,200
富士通FM-X(16K)	¥ ~~62,600~~	¥4,500	¥3,300
ナショナルCF-2000(〃)	¥ ~~67,600~~	¥3,600	¥3,600
●ナショナルCF-3000(64K)	¥ ~~92,600~~	¥5,100	¥5,100
●三菱MFL-120D(64K)	¥ ~~87,600~~	¥6,200	¥4,600
●三菱MFL-120(32K)	¥ ~~77,600~~	¥4,200	¥4,200
パイオニア"パルコム"(32K)	¥ ~~102,600~~	¥6,400	¥5,600

※端数処理の為、若干金額が違う場合があります。
現金特価はTELにてお問い合わせ下さい（大特価奉仕中）

★プレゼントソフトリスト（セットお買上げの方）

①UFO・インベーダー②ザ・スクランブル③ヘリ・パニック④ペンギンデート⑤コスモトラベラー⑥ゴルフカントリー⑦ゼロファイター⑧ギャングマン⑨スカイダイバー⑩パワーフェイル⑪ミステリーハウス⑫ダイヤモンドアドベンチャー⑬ピコピコ⑭ウォータードライバー⑮来なさい⑯3次元ボンバーマン⑰ポリスドッグ⑱スクウェアガーデン⑲コンテナクイズ⑳メイロデート㉑3Dウォータードライバー㉒詰将棋㉓家計簿㉔3次元ボンバーマン㉕暴走特急SOS㉖プロジェクトA

★プレゼント本リスト（本体及びセットお買上げの方）

①はじめてさわるMSXパソコン②はじめてさわるMSXパソコン[2]　③BASICゲーム集④とび出せMSX⑤MSXビギナーズBASIC⑥BASICゼミナール⑦MSXポケットバンク[1]〜[7]

MSX パソコンお買上げ特典

- ゲームソフトテープ1本進呈（セットお買上げの方、当店指定）
- 入門書進呈（お買上げの方全員）
- ブランクテープ2本進呈
- 当店より粗品進呈
- ソフトカードの発行（1本に付1点捺印10点で3,000円相当の商品と交換）

◎当店ではソフトの通信販売もしております。リストがありますので100円切手同封の上御請求下さい。

郵便はがき

1 4 1 - □□

（受取人）
東京都品川区
東五反田1－11－15
電波新聞社出版部
月刊マイコンBASICマガジン
編集部⑪行

40円切手をお貼り下さい

ご住所（ふりがな）〒　　　都・道　府・県　　　－
TEL　　　－　　　－

ご氏名（ふりがな）　　・性別　男・女　・年齢

●ご職業　1.学生　2.会社員　3.公務員　4.自由業　5.その他(　　)
●本誌をお求めになった書店名

1週間に何時間マイコンを操作しますか？　(　　時間　　分)

本誌を　毎月・ときどき・初めて買う

●あなたのお気に入りソフトをベスト3までご記入ください

		タイトル	メーカー	機種
パソコン	①			
	②			
	③			
業務用	①			
	②			
	③			

※業務用とはビデオ・ゲーム・センターにあるゲームのことです。

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上、作品に同封してください。

マイコンBASICマガジン応募カード

機種名					
プログラム名					
氏名			年令		才
住所	〒				
TEL番号		応募年月日	年	月	日

キリトリ線

月刊マイコンBASICマガジン⑪愛読者カード

●記事欄　□OFコーナー　□質問・感想

●あなたのマイコンシステムをご紹介ください(有・無)

本体＿＿＿＿　ディスプレイ＿＿＿＿　その他＿＿＿＿

●今後のグレードアップ計画は……
(マイコンを持ってない方はほしい機種を)

本体＿＿＿＿　ディスプレイ＿＿＿＿　その他＿＿＿＿

●今月号でおもしろかった記事(本誌)

第1位＿＿＿＿　第2位＿＿＿＿　第3位＿＿＿＿

SUPER Softマガジンでは……

第1位＿＿＿＿　第2位＿＿＿＿　第3位＿＿＿＿

●希望する記事内容は……

①プログラム・テクニックでは〔　　〕　②マイコン本体，周辺機器では〔　　〕　③ソフトウエア紹介では(ビデオゲーム含む)〔　　〕

●ビデオディスクを持っていますか？ほしいですか？

VHDディスクを　持っている　買いたい　ほしくない

レーザーディスクを　持っている　買いたい　ほしくない

キリトリ線

連絡事項

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしておトクな定期購読をぜひご利用下さいませ。

また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合も右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料

電気店	￥14,400	マイコン	￥6,240
AudioVideo	￥7,200	ラジオの製作	￥7,560
季刊ＯＡ情報	￥6,000	マイコンBASICマガジン	￥4,440
		ＯＡパソコン	￥6,000

■ 年間購読の特典

①各誌とも送料は弊社負担をいたします。なお「マイコンBASICマガジン」に関しては送料読者負担とさせていただきます。
②特別号も通常の定価でご購読いただけます。
③電気店は13冊分の購読できます。
④マイコン・OA情報は定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

※振替によるご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。
　お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。

電波新聞社出版物一覧

59. 3. 1 現在

PC-8001活用研究・実務編	1,500円	〒300円	改定マイコン学入門基本18章	1,400円	〒300円
PC-8001活用研究・ゲーム編	1,200円	〒300円	トランジスタと半導体入門基本18章	1,300円	〒250円
PC-8001活用研究 ビジネスグラフィックス	1,500円	〒300円	デジタル・IC 入門基本18章	1,400円	〒300円
マイコンBASIC講座 (1)	1,300円	〒300円	ホームビデオ入門基本18章	1,300円	〒300円
マイコンBASIC講座 (2)	1,300円	〒300円	ビデオ技術入門基本18章	1,300円	〒300円
マイコンBASIC講座 (3)	1,400円	〒300円	ビジネスマイコン入門基本18章	1,400円	〒300円
マイコンBASIC講座 (4)	1,400円	〒300円	マイコンパソコン OA入門基本18章	1,500円	〒300円
マイコン機械語入門	1,300円	〒300円	無線通信入門基本18章	1,300円	〒250円
パソコン・グラフィックス	1,300円	〒250円	デジタル技術入門基本18章	1,500円	〒250円
たのしいマイコン教室	1,200円	〒300円	OA導入から活用まで	1,300円	〒250円
Z80マイコンプログラムテクニック	1,300円	〒250円	マイコンOA用語辞典	2,300円	〒250円
MZ－80活用研究	1,900円	〒300円	エレクトロニクス用語辞典	2,500円	〒300円
PC－6001 活用研究	1,300円	〒300円	総合電子部品ハンドブック	10,000円	〒400円
MZ－2000 活用研究	1,300円	〒300円	BASIC MAGIC	980円	〒250円
改定電気学入門基本18章	1,200円	〒250円	OA導入80のポイント	1,200円	〒250円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社支局へお問合わせ下さい。

東京本社	03－445－6111	関東総局	0273－26－3206	神戸支局	078－391－5885
大阪本社	06－203－3361	静岡支局	0542－54－6405	広島支局	082－228－5581
西部本社	092－431－7411	新潟支局	0252－45－2526	高松支局	0878－61－3111
名古屋支局	052－261－4541	松本支局	0263－36－2266	下関支局	0832－67－7478
札幌支局	011－641－5591	金沢支局	0762－63－8661	熊本支局	096－380－7500
仙台支局	0222－27－7211	京都支局	075－221－8021	鹿児島支局	0992－26－3630

切り取って郵便局へお出し下さい。



BM特選 プログラムコーナー

APPLE II
PASOPIA 5
FX-702P
BM-Jr/L II
PASOPIA 7
PASOPIAmini
BM-L III/mk5
PC-6001
PB-100
C 1
PC-8001/mk II
PC-1245
コモドール64
PC-8801/mk II
PC-1500
FM-7/77
PC-9801/E/F
PC-2001
FP-1100
ぴゅう太
JR-100
RX-78
JR-200
S 1
M 5
SC-3000
MAXMACHINE
SMC-777
MSX
VIC-1001
MULT18
X 1
MZ-700/1500
ZX-81
MZ-80B/2000
HC-20
MZ-2200
JR-800
MZ-5500
PC-8201

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，“CHECKER FLAG”というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また、プログラムの説明を四〇〇字づめの原稿用紙2枚〜4枚くらいにまとめてください。説明には①内容、②使いかた・遊びかた、③操作方法、④プログラムのしくみ、(変数表、フローチャートなどもあるとよい)⑤プログラムの具体的な入力方法、⑥改造のアドバイスなどを書きます。Ⓐ使用機種名、Ⓑ言語、Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は、なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし、二〜三回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名、自分の住所氏名を書き込み、必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は、**オリジナル**のもので、**未発表**のものにかぎります。**もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名、書名、筆者名、号数、ページ数、記事のタイトルなどを明記してください。**

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので、あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし、掲載誌をお送りします。

★愛読者カードについている応募カードも、忘れずに同封してください。 編集部

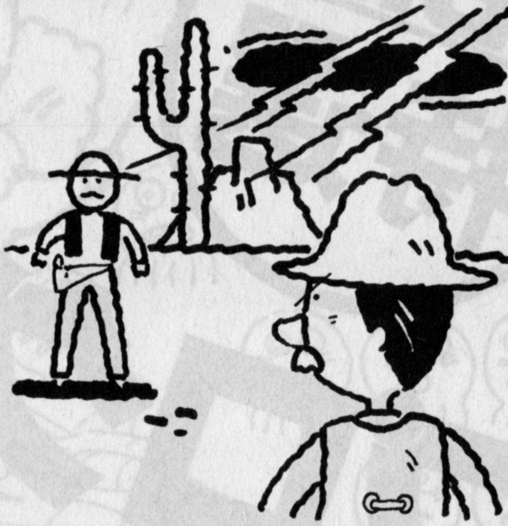
あて先：〒141 東京都品川区東五反田1−11−15
電波新聞社出版部
「マイコンBASICマガジン」係

※封筒のウラ側に、機種名、タイトル、自分の住所、氏名、年令、電話番号を記入してください。

APPLE II/IIe用

雷鳴惑星の決闘

アップル・ベア



★ストーリー

低くたれこめた灰色の雲が，ときおり青白いイナビカリを発する…。ここは，身の毛もよだつ雷鳴惑星。ささいなことから決闘に追いこまれたオレは，誘雷装置を片手に，この絶望の大地におり立った。

★遊びかた

このゲームは，1人でも2人でも遊べます。タイトルのあとプレイヤーの数を質問してきますから，1か2のキーで答えてください。

ゲームは，パドルで行います。PDL（0）で左，PDL（1）で右のキャラクタを操作します。互いのキャラクタは，中央より相手側へは行けません。

さて，攻撃のしかたですが，この星では直接相手を傷つけることは禁じられています。そこで，誘雷装置（落雷を誘発する機械）を使って，相手に雷を落とすのです。

雷は上空をランダムに走り回っていますから，うまく相手に落ちるようにねらってスイッチを押してください。誘雷装置は，20回しか使えません。

地面の下にエネルギーの残量が表示されるので，有効に使ってください（**注**：1人用ゲームの場合，コンピュータ側にはエネルギー制限はありません）。エネルギーがなくなると，ゲーム・オーバーです。

それから，中央の白いプレートに落雷すると，ある変化が起こります。でも忘れないでください。自分の敵の色は常に同じであることを…。

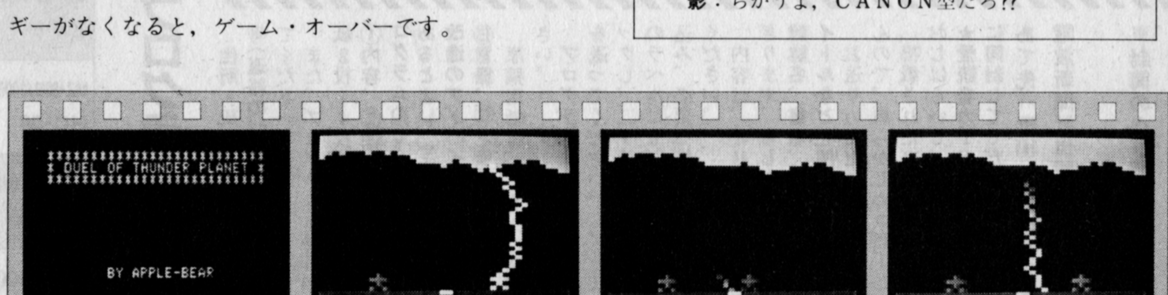
CHECKER FLAG

影：ローリゾ・グラフィックのゲームとは，なつかしいですね。でも，15色も色を使えるんだからスゴイよね。

Dr.D：ベア氏に，IIcのダブル・ローリゾ（PR＃3：POKE　−16290，0：GR）でゲームを作ってもらったら，さぞかしおもしろいだろうな。これだと，80×40のグラフィックが描けるんだ。

編：IIcって，あのCOMPACT型の？

影：ちがうよ，CANON型だろ??



《写真1》このゲームは付属のパドルを使います

《写真2》スイッチを押すと落雷です。ピカッ!!

《写真3》中央の白いプレートに雷が落ちる！

《写真1》すると……自分でたしかめましょう！

OFコーナー　OFコーナーを楽しくするための提案その①（ワンポイント・テクニック大募集）ーあなたのおもしろプログラム・テクニックをハガキに書いて送ってください。

雷鳴惑星の決闘のプログラム・リスト

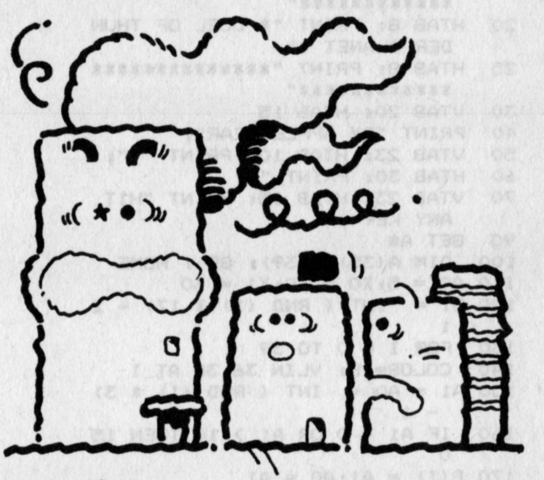
```
10  TEXT : HOME : VTAB 10
15  HTAB 8: PRINT "***************
    ************"
20  HTAB 8: PRINT "* DUEL OF THUN
    DER PLANET *"
25  HTAB 8: PRINT "***************
    ************"
30  VTAB 20: HTAB 15
40  PRINT "BY APPLE-BEAR";
50  VTAB 23: HTAB 10: PRINT "(";
60  HTAB 30: PRINT ")"
70  VTAB 23: HTAB 15: PRINT "HIT
    ANY KEY";
90  GET A$
100  DIM A(35),B(39): GR : HOME
110 A0 = 5:X0 = 10:X1 = 30
120 O1 =  INT ( RND (1) * 17) + 2
    1
130  FOR I = 0 TO 39
140  COLOR= 8: VLIN 36,38 AT I
150 A1 = A0 +  INT ( RND (1) * 3)
     - 1
160  IF A1 < 0 OR A1 > 10 THEN 15
    0
170 B(I) = A1:A0 = A1
180  COLOR= 10: VLIN 0,A1 AT I
190  NEXT I
200  PRINT "PLAYER (1 OR 2) ?";: GET
    A$
210  IF A$ = "1" THEN PY = 1: GOTO
    300
220  IF A$ = "2" THEN PY = 2: GOTO
    300
230  HOME : GOTO 200
300  COLOR= 15: HLIN 19,20 AT 36
310  COLOR= 1: HLIN 0,19 AT 39
320  COLOR= 2: IF PY = 1 THEN  COLOR=
    8
330  HLIN 20,39 AT 39
340 C0 = 1:C1 = 2:E0 = 20
350 E1 = 20: IF A$ = "1" THEN E1 =
    0
355 S =  - 16336
360  HOME : GOTO 1500
900  HLIN XX - 1,XX + 1 AT 33
910  VLIN 32,34 AT XX
920  PLOT XX - 1,35: PLOT XX + 1,
    35
930  RETURN
1000 H0 = X0 +  INT ( PDL (0) / 8
    6) - 1
1010  IF H0 < 1 OR H0 > 18 THEN H
    0 = X0
1020  IF  PEEK ( - 16287) > 127 AND
    E0 > 0 THEN TF = 1:E0 = E0 -
    1: COLOR= 8: PLOT E0,39
1100  IF PY = 2 THEN 1150
1110  IF H1 = O1 THEN O1 =  INT (
    RND (1) * 16) + 21
1120 H1 = X1 +  SGN (O1 - X1)
1125  IF C0 = 1 THEN 1135
1130  IF T0 = 20 THEN TF = 1: GOTO
    1200
1135  IF T0 = X0 THEN TF = 1
1140  GOTO 1200
1150 H1 = X1 +  INT ( PDL (1) / 8
    6) - 1
1160  IF H1 < 21 OR H1 > 38 THEN
    H1 = X1
1170  IF  PEEK ( - 16286) > 127 AND
    E1 > 0 THEN TF = 1:E1 = E1 -
    1: COLOR= 8: PLOT 39 - E1,39
1200  COLOR= 0:XX = X0: GOSUB 900
1210  COLOR= C0:XX = H0: GOSUB 90
    0
1220  COLOR= 0:XX = X1: GOSUB 900
1230  COLOR= C1:XX = H1: GOSUB 90
    0
1240 X0 = H0:X1 = H1
1300  IF TF = 1 THEN 1400
1310 T1 = T0 + T2
1320  IF T1 < 0 OR T1 > 39 THEN 1
    500
1330  COLOR= 10: PLOT T0,B(T0)
1340  COLOR= 13: PLOT T1,B(T1)
1350 T0 = T1
1360  IF E0 > 0 OR E1 > 0 THEN 10
    00
1370  IF SR > SB THEN  HTAB 5: PRINT
    "WIN !!"
1375  IF SR < SB THEN  HTAB 30: PRINT
    "WIN !!"
1380  IF SR = SB THEN  HTAB 15: PRINT
    "DRAW..."
1385  PRINT "REPLAY : HIT S-KEY";
    : GET A$
1390  IF A$ = "S" THEN  RUN
1395  HOME : GOTO 1370
1400 T4 = T0: COLOR= 13
1405  CALL  - 1051
1410  FOR I = B(T0) + 1 TO 35
1420 T5 = T4 +  INT ( RND (1) * 3
    ) - 1
1430  IF T5 < 0 OR T5 > 39 THEN 1
    420
1435 T4 = T5:A(I) = T5
1440 TS =  SCRN( T5,I): IF TS > 0
    THEN 1600
1445  PLOT T5,I
1450  NEXT : COLOR= 0
1455  IF  SCRN( T5,I) = 15 THEN C
    C = C0:C0 = C1:C1 = CC
1460  FOR J = B(T0) + 1 TO 35
1470  PLOT A(J),J
1480  NEXT J
1490 TF = 0
1500  COLOR= 10: PLOT T0,B(T0)
1510 T0 =  INT ( RND (1) * 40)
1520 T2 = 1: IF  INT ( RND (1) *
    2) = 0 THEN T2 =  - 1
1530  VTAB 21: HTAB 5: PRINT "SCO
    RE=";SR;
1540  HTAB 30: PRINT "SCORE=";SB
1550  GOTO 1000
1600  IF TS = 1 THEN SB = SB + 5
1605  IF TS = 2 THEN SR = SR + 5
1610  IF C1 = 1 THEN 1625
1615 X2 = X1: IF TS = 1 THEN X2 =
    X0
1620  GOTO 1630
1625 X2 = X0: IF TS = 1 THEN X2 =
    X1
1630  IF TS = 10 OR TS = 8 THEN 1
    445
1635  FOR J = 0 TO 10
1640  COLOR= 13:XX = X2: GOSUB 90
    0
1645 OT =  PEEK (S) +  PEEK (S) +
    PEEK (S) +  PEEK (S) +  PEEK
    (S) +  PEEK (S) +  PEEK (S) +
    PEEK (S) +  PEEK (S) +  PEEK
    (S) +  PEEK (S)
1650  COLOR= TS:XX = X2: GOSUB 90
    0
1660  NEXT J
1670  COLOR= 0: GOTO 1460
2000  IF TS = 10 OR TS = 8 THEN 1
    445
```

★M君がＳ１を買って自慢しているが全然走らない。そこで一句「Ｓ１もバグだらけでは走らない」。(岡山市・ＤＥＢＵＧＧＥＲ)……【影：バグの消去法ーバグがでたらその行を消していくーすると全部の行が消える!!】

ベーシックマスターJr./LⅡ$_2$用

BUILDING INFELNO

近藤　弘之

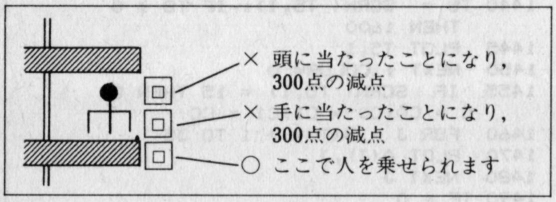


▶遊びかた

このゲームは，火事のビルからハシゴ車で人を助けるというものです。

ハシゴを伸ばすのが[A]，降ろすのが[S]で，ハシゴ車の移動は[J]と[K]です。

助ける階によって，得点がちがってきます。10人助けると1面クリアですが，1面クリアするごとに，火の進みかたが早くなっていきます。なお，ハシゴが伸びているときは，ハシゴ車は動けないようになります。



《第1図》人の拾いかた

《第1表》階と得点

最上階	500点	3　階	100点
5　階	300点	2　階	50点
4　階	200点		

人を乗せてハシゴを降ろすと，さらに100点。ハシゴがまにあわず，人が火にのまれると，500点の減点。

▶改造点

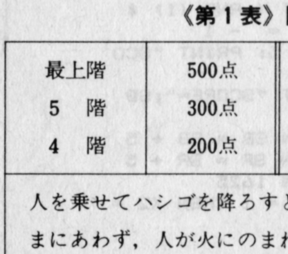
140行のW6＝W6＊1.1は，火の進む速度です。.1を小さくするほど，遅くなります。

860行のZ３＝10は，何人助ければ，つぎの面へ行けるかです。ここでは10，すなわち10人になっています。

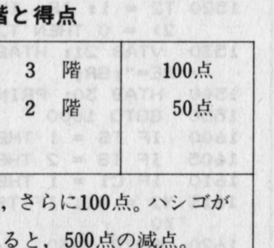
CHECKER FLAG

影：う～ん，アイデアはいま一歩ってところかな。ただ，やってみると案外楽しいんだよね。それに，プログラムも短くまとまってるしさ。

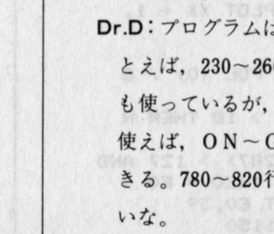
Dr.D：プログラムは，もっと短くなるぞ。たとえば，230～260行でＩＮＫＥＹ＄を４回も使っているが，ＡＳＣ(ＩＮＫＥＹ＄)を使えば，ON～GOTOや論理式で短くできる。780～820行も，同じようにすればいいな。



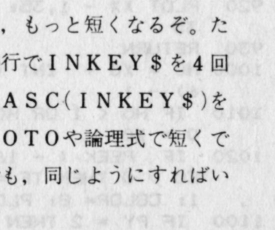
《写真１》ハシゴを伸ばす。スルスル――



《写真２》急げ，後ろに火がせまってるぞ!!



《写真３》ほっとひと息。はい，100点！



《写真４》お，おっと，こりゃダメだ!!

★質問！ＭＺ-700のデータ・レコーダで音楽は聞けないのですか？(鹿児島県川辺郡・片平　茂13才)……【影：外部スピーカがないからダメ！わざわざ聞かなくてもい～だろうが!!編：もっとやさしく！影：ダメなのネ～。】

BUILDING INFELNOのプログラム・リスト

```
10 LET H1=0
20 CLEAR :LET CURSOR=8,10:PRINT "BILDING INFELNO"
30 MUSIC P1Dフミフミフミフミフミ
40 FOR I=1 TO 1000:NEXT I
50 LET W6=1:LET S1=0:LET R1=0:LET F=10
60 RANDOMIZE
70 CLEAR
80 LET Z3=0
90 LET K1=0:LET O9=0
100 LET F1=0:LET F2=17
110 LET H=0:LET T1=100:LET T2=100:LET T3=100:LET T4=100
120 LET U1=1:LET U2=2:LET U3=1:LET U4=2
130 LET X=19:LET O=X+3
140 LET R1=R1+1:LET L=F:LET W6=W6*1.1
150 FOR I=0 TO 30:LET CURSOR=I,22:PRINT CHR$($60):NEXT I
160 FOR J=3 TO 21 STEP 3
170 FOR I=0 TO 9:LET CURSOR=I,J:PRINT CHR$($60):NEXT I:NEXT J
180 LET J=4:FOR A=1 TO 6:FOR I=1 TO 7 STEP 3
190 LET CURSOR=I,J:PRINT CHR$($F1):LET CURSOR=I,J+1:PRINT CHR$($F1):NEXT I:LET
J=J+3:NEXT A
200 GOSUB 960
210 GOSUB 590
220 IF H=1 THEN GOTO 250
230 IF INKEY$="J" THEN GOTO 340
240 IF INKEY$="K" THEN GOTO 380
250 IF INKEY$="A" THEN GOSUB 420
260 IF INKEY$="S" THEN GOSUB 490
270 LET CURSOR=7,1:LET C$=CURSOR$:IF C$=CHR$($9D) THEN GOTO 690
280 LET R=INT(RND(20)+1):IF R=1 THEN GOSUB 630
290 LET L=L-W6:IF L>0 THEN GOTO 330
300 LET L=F:IF F1>7 THEN LET F2=F2-3:LET F1=0
310 LET CURSOR=F1,F2:PRINT CHR$($9D):LET CURSOR=F1,F2-1:PRINT CHR$($9D):LET F1
=F1+1
320 LET CURSOR=F1+1,F2-1:LET C$=CURSOR$:IF C$=CHR$($95) THEN GOSUB 1000
330 GOTO 220
340 IF X=10 THEN GOTO 240
350 LET CURSOR=X+3,19:PRINT " ":LET CURSOR=X+3,20:PRINT " "
360 LET CURSOR=X+3,21:PRINT " ":LET X=X-1:GOSUB 590
370 GOTO 220
380 IF X=26 THEN GOTO 250
390 LET CURSOR=X,19:PRINT " ":LET CURSOR=X,20:PRINT " "
400 LET CURSOR=X,21:PRINT " ":LET X=X+1:GOSUB 590
410 GOTO 220
420 IF O=10 THEN RETURN
430 IF P=1 THEN RETURN
440 LET O=O-1:LET P=P-1
450 LET CURSOR=O,P:PRINT CHR$(237)
460 LET CURSOR=O+1,P+1:PRINT CHR$($FD)
470 GOSUB 740
480 MUSIC P0Dト:LET H=1:RETURN
490 IF P<>19 THEN GOTO 530
500 IF O9<>1 THEN LET H=0:MUSIC P0Uシトラ:RETURN
510 LET CURSOR=O,P-2:PRINT "100":MUSIC P0UトUシUトUシUト:LET S1=S1+100:LET CURSOR=O
,P-2:PRINT "   ":LET O9=0:LET H=0:GOSUB 960
520 LET CURSOR=O-1,P-1:PRINT "   ":RETURN
530 REM
540 LET O=O+1:LET P=P+1:IF O9<>1 THEN GOTO 580
550 LET CURSOR=O,P-2:PRINT CHR$($95):LET CURSOR=O-1,P-1:PRINT CHR$($84);CHR$($
80);CHR$($83)
560 LET CURSOR=O-1,P-3:PRINT " ":LET CURSOR=O-2,P-2:PRINT "   "
570 LET CURSOR=O,P:PRINT CHR$(237):MUSIC P0Dト:RETURN
580 LET CURSOR=O-1,P-1:PRINT " ":LET CURSOR=O,P:PRINT CHR$($ED):MUSIC P0Dト:RET
URN
590 LET CURSOR=X,19:PRINT CHR$(252);CHR$($60);" ";CHR$(237)
600 LET CURSOR=X,20:PRINT CHR$($60);CHR$($60)+CHR$($60)+CHR$($60)
610 LET CURSOR=X,21:PRINT CHR$(149);"  ";CHR$(149)
620 MUSIC T1P0Uト:LET O=X+3:LET P=19:RETURN
630 FOR I=1 TO 13 STEP 3
640 LET CURSOR=7,I:LET C$=CURSOR$:IF C$<>CHR$($9D) THEN LET CURSOR=9,I:LET C$=
CURSOR$:IF C$<>CHR$($95) THEN GOSUB 660
650 NEXT I:RETURN
660 LET R=INT(RND(3)+1):IF R<>1 THEN RETURN
670 LET CURSOR=9,I:PRINT CHR$($95):LET CURSOR=8,I+1:PRINT CHR$($81);CHR$($80);
CHR$($82)
680 MUSIC P0Uミ:RETURN
690 CLEAR :LET CURSOR=10,10:PRINT "GAME OVER"
700 MUSIC P3Dレ:LET CURSOR=9,12:PRINT "REPRAY ? (Y/N)"
710 IF INKEY$="N" THEN GOTO 1060
720 IF INKEY$="Y" THEN GOTO 1080
730 GOTO 710
740 LET CURSOR=O-1,P-2:LET C$=CURSOR$:IF C$=CHR$($95) THEN GOTO 780
750 LET CURSOR=O-1,P-1:LET C$=CURSOR$:IF C$=CHR$($95) THEN GOTO 920
760 LET CURSOR=O-1,P:LET C$=CURSOR$:IF C$=CHR$($95) THEN GOTO 880
770 RETURN
780 IF P=3 THEN LET S1=S1+500
790 IF P=6 THEN LET S1=S1+300
800 IF P=9 THEN LET S1=S1+200
810 IF P=12 THEN LET S1=S1+100
820 IF P=15 THEN LET S1=S1+50
830 MUSIC P0UラUソUフUミUラ:GOSUB 960
840 LET CURSOR=O-1,P-2:PRINT " ":LET CURSOR=O-2,P-1:PRINT "   "
850 LET O9=1:GOSUB 980
860 LET Z3=Z3+1:IF Z3=10 THEN GOTO 1040
870 RETURN
880 LET S1=S1-300:GOSUB 960
890 FOR I=1 TO 10:LET CURSOR=O-1,P:PRINT CHR$($97):MUSIC P0Uシ:LET CURSOR=O-1,P
:PRINT CHR$($95):MUSIC P0Uシ:NEXT I
900 LET CURSOR=O-1,P:PRINT " ":LET CURSOR=O-2,P+1:PRINT "   ":RETURN
910 RETURN
920 LET S1=S1-300:GOSUB 960
930 FOR I=1 TO 10:LET CURSOR=O-1,P-1:PRINT CHR$($97):MUSIC P0Uシ:LET CURSOR=O-1
,P-1:PRINT CHR$($95):MUSIC P0Uシ:NEXT I
940 LET CURSOR=O-1,P-1:PRINT " ":LET CURSOR=O-2,P:PRINT "   ":RETURN
950 RETURN
960 LET CURSOR=0,0:PRINT "SCORE ";S1:LET CURSOR=12,0:PRINT "HI-SCORE ";H1
970 LET CURSOR=27,0:PRINT "R=";R1:RETURN
980 LET CURSOR=O,P-2:PRINT CHR$($95):LET CURSOR=O-1,P-1:PRINT CHR$($84);CHR$($
80);CHR$($83)
990 RETURN
1000 FOR I=1 TO 10:LET CURSOR=F1+1,F2-1:PRINT CHR$($97);:LET CURSOR=F1+1,F2-1:P
RINT CHR$($95);:MUSIC P0Uシ:NEXT I
1010 LET CURSOR=F1+1,F2-1:PRINT " ":LET CURSOR=F1,F2:PRINT "   "
1020 LET S1=S1-500:GOSUB 960
1030 RETURN
1040 MUSIC P3UソシシレラフソソソソA
1050 CLEAR :LET CURSOR=10,10:PRINT "NEXT STAGE":FOR I=1 TO 2000:NEXT I:GOTO 60
1060 IF S1>H1 THEN LET H1=S1:END
1070 END
1080 IF S1>H1 THEN LET H1=S1:GOTO 50
1090 GOTO 50
```

★なにボツだって!!あーあまたOFエラーか。（新潟市・**古泉勝仁13才**）……【**編**：ボツでも載るのはベーマガぐらいかな？**影**：するとベーマガの作品はすべてボツ作品なのか!?**編**：グヒグヒ〜。**影**：それを言うならクピクピ〜。】

ベーシックマスターJr./L II$_2$用

BALANCE

一　夜



お話し

今日も元気な天びんくん，カラフルなオモリを乗っけてがんばってます。

あれっ，まあるいフンドウさんが，オモリ運びのじゃまするよ。いじわるなのね！

遊びかた

あなたは♠です。[A][Z][,][.]で移動しながら，まあるいフンドウさんをよけて，まずはオモリを拾うこと。

オモリは3種類で，重いほど動きは鈍くなるけれど，ポイントは高いんだよ。

重なったら，両側にある天びんくんの受け皿のどちらかへ走って，へこんだ所のすぐ上でスペース・キーを押すと，置いたことになります。

天びんの両側の，重さの差が10より大きくなると，バランスくずしてやりなおし。両方ともに，下の中央にある最低重量以上だけ置いたら，ラウンド・クリアなのです。

CHECKER FLAG

Dr.D：プログラムは，論理式をうまく使っていて大変よろしい。キー操作も，[A][Z][,][.]を使っているから，とてもやりやすいな。

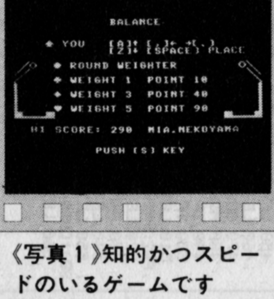
影：そうだよ，あの[I][J][K][M]ってキーは，どうも指がこんがらかって，ついでにスコアが上がらなくて，イライラ——。

Dr.D：ははは，影くんの場合は，ゲームができないのをキーのせいにしてるらしい。

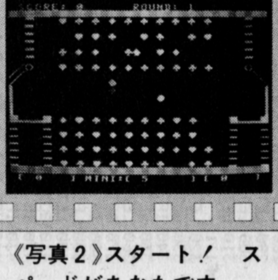


by BUK

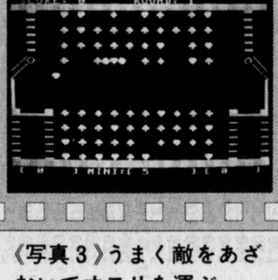
評…め、め、めーのメ!!（影）



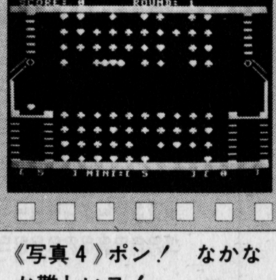
《写真1》知的かつスピードのいるゲームです



《写真2》スタート！　スペードがあなたです



《写真3》うまく敵をあざむいてオモリを運ぶ



《写真4》ポン！　なかなか難しいヨ！

★引力の法則を発見したのはニュートン。では形あるパソコンはこわれるということを発見したのは①編さん②影③その他。（埼玉県所沢市・Mr. BASIC）……【影：私だってこわれるときがある。一同：な～るほど!!】

BALANCE のプログラム・リスト

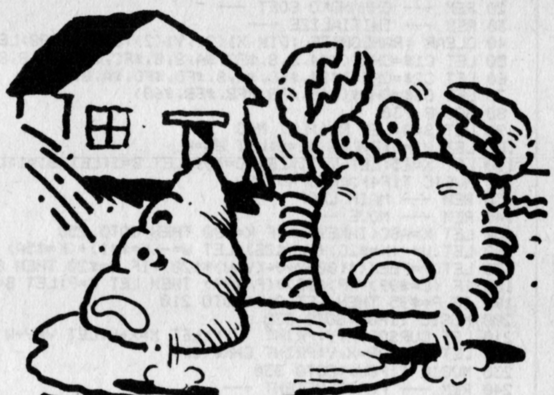
```
10 REM --- BALANCE ---
20 REM --- ONNANOKO SOFT ---
30 REM --- INITIALIZE ---
40 CLEAR :RANDOMIZE :DIM X1(2),Y1(2):LET H=290:LET H$="MIA.NEKOYAMA"
50 LET C1$=CHR$($94,8,8,$FC,$A,8,8,$FC,$FC,$A,8,8,$FC)
60 LET C2$=CHR$($94,$FD,$A,8,$FD,$FD,$A,8,$FD)
70 LET C3$=CHR$($60,$FB,$FB,$FB,$60)
80 GOSUB 730
90 LET S=0:LET R=1:LET M=3
100 LET W1=5*R:LET W2=0:LET W3=0
110 LET X=15:LET Y=11:LET C=$99:LET B=1:LET B1=1:LET O=0:GOSUB 530
120 MUSIC T1P4ﾄﾌﾐP7ﾌP4ﾗﾌP8ｿ
130 REM --- MAIN LOOP ---
140 REM --- MOVE ---
150 LET K=ASC(INKEY$):IF K=$20 THEN GOTO 250
160 LET V=-(K=$2C)+(K=$2E):LET W=-(K=$41)+(K=$5A)
170 LET P=PEEK($100+X+V+(Y+W)*$20):IF P=$20 THEN GOTO 210
180 IF (C=$99)*(P>$95)*(P<$99) THEN LET C=P:LET B=P-$96:MUSIC T1P0Uﾐ:GOTO 210
190 IF P=$95 THEN LET O=1:GOTO 210
200 MUSIC T1P0R:GOTO 330
210 LET CURSOR=X,Y:PRINT " ";:LET X=X+V:LET Y=Y+W
220 LET CURSOR=X,Y:PRINT CHR$(C);
230 MUSIC T1P0Uﾚ:GOTO 330
240 REM --- PLACE WEIGHT ---
250 IF (PEEK($120+X+Y*$20)<>$FB)+(C=$99) THEN GOTO 330
260 LET W9=C-$95:LET S=S+10*W9*W9:LET W9=1+(W9-1)*2:LET B=1:LET C=$99
270 LET CURSOR=7,0:PRINT S;:LET CURSOR=X,Y:PRINT CHR$(C);:MUSIC T1P0Uｼ
280 IF X<6 THEN LET W2=W2+W9:LET CURSOR=2,23:PRINT W2;:GOTO 300
290 LET W3=W3+W9:LET CURSOR=25,23:PRINT W3;
300 IF ABS(W2-W3)>10 THEN LET W2=0:LET W3=0:GOTO 500
310 IF (W1<=W2)*(W1<=W3) THEN GOTO 470
320 REM --- ROUND WEIGHTER MOVE ---
330 FOR I=1 TO 2:IF RND(1)<.20 THEN MUSIC T1P0R:GOTO 420
340 LET V=X-X1(I):LET W=Y-Y1(I)
350 IF ABS(V)>=ABS(W) THEN LET V=SGN(V):LET W=0:GOTO 370
360 LET V=0:LET W=SGN(W)
370 LET P=PEEK($100+X1(I)+V+(Y1(I)+W)*$20):IF P=$20 THEN GOTO 400
380 IF (X=X1(I)+V)*(Y=Y1(I)+W) THEN LET O=1:GOTO 400
390 GOTO 420
400 LET CURSOR=X1(I),Y1(I):PRINT " ";:LET X1(I)=X1(I)+V:LET Y1(I)=Y1(I)+W
410 LET CURSOR=X1(I),Y1(I):PRINT CHR$($95);
420 NEXT I:IF O=1 THEN GOTO 500
430 IF B>B1 THEN LET B1=B1+1:GOTO 330
440 LET B1=1:GOTO 150
450 REM --- LOOP RETURN ---
460 REM --- ROUND CLEAR SUB ---
470 MUSIC T1P5ﾐｼﾗｿP3ﾐﾌｿﾗP7ｼ:LET CURSOR=8,10:PRINT "ROUND";R;" CLEAR !";
480 LET R=R+1:FOR I=1 TO 2000:NEXT I:GOTO 100
490 REM -- MISS SUB ---
500 MUSIC T1P5ﾗｿﾗﾐﾚﾐﾌ:LET M=M-1:IF M=0 THEN GOTO 880
510 LET CURSOR=9,10:PRINT "YOUR REST ";M;:FOR I=1 TO 2000:NEXT I:GOTO 110
520 REM --- DRAW SUB ---
530 CLEAR :PRINT " SCORE:";S;TAB(15);"ROUND:";R;
540 FOR I=0 TO 30 STEP 2:LET CURSOR=I,1:PRINT CHR$($60,$9D);
550 LET CURSOR=I,22:PRINT CHR$($9D,$60);:NEXT I
560 LET CURSOR=X,Y:PRINT CHR$($99);
570 LET CURSOR=2,8:PRINT C1$;TAB(27);C2$;
580 LET CURSOR=0,15:PRINT C3$;TAB(27);C3$;
590 FOR I=11 TO 14:LET CURSOR=0,I:PRINT CHR$($F2);TAB(31);CHR$($F5);:NEXT I
600 FOR I=0 TO 5:LET CURSOR=2,2+I:PRINT CHR$($F8);TAB(27);CHR$($F8);
610 LET CURSOR=0,21-I:PRINT CHR$($FA);"   ";CHR$($FA);
620 LET CURSOR=27,21-I:PRINT CHR$($FA);"   ";CHR$($FA);:NEXT I
630 LET CURSOR=1,23
640 PRINT "[";W2;TAB(6);"] MINI:[";W1;TAB(21);"] [";TAB(24);W3;TAB(29);"]";
650 FOR I=1 TO 70
660 LET X9=INT(RND(10))*2+6:LET Y9=INT(RND(4))*2+2+13*INT(RND(2))
670 IF PEEK($100+X9+Y9*$20)<>$20 THEN GOTO 660
680 LET CURSOR=X9,Y9:PRINT CHR$($96+(I>42-R*2)+(I>51-R));:NEXT I
690 FOR I=1 TO 2
700 LET X1(I)=INT(RND(8)+6+11*(I-1)):LET Y1(I)=INT(RND(6)+9)
710 LET CURSOR=X1(I),Y1(I):PRINT CHR$($95);:NEXT I:RETURN
720 REM --- TITLE SUB ---
730 CLEAR :LET CURSOR=12,2:PRINT "BALANCE";
740 LET CURSOR=2,8:PRINT C1$;TAB(27);C2$;
750 FOR I=11 TO 14:LET CURSOR=0,I:PRINT CHR$($F2);TAB(31);CHR$($F5);:NEXT I
760 LET CURSOR=0,15:PRINT C3$;TAB(27);C3$;
770 LET CURSOR=4,5:PRINT CHR$($99);" YOU   [A]";CHR$($7E);" [,]";
780 PRINT CHR$($7B,9,$7C);"[.]";
790 LET CURSOR=12,6:PRINT "[Z]";CHR$($7D);" [SPACE] PLACE";
800 LET CURSOR=5,8:PRINT CHR$($95);" ROUND WEIGHTER";
810 FOR I=0 TO 2:LET CURSOR=5,10+I*2:PRINT CHR$($96+I);" WEIGHT";1+I*2;
820 PRINT "  POINT";10*(I+1)^2;:NEXT I
830 LET CURSOR=2,17:PRINT "HI SCORE:";H;TAB(15);H$;
840 LET CURSOR=10,20:PRINT "PUSH [S] KEY";
850 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 850
860 RETURN
870 REM --- GAME OVER SUB ---
880 MUSIC T1P7RP5ﾐﾗﾚﾐP7ﾌR:LET CURSOR=11,9:PRINT "GAME OVER";
890 LET CURSOR=8,13:IF H>=S THEN PRINT "BEST:";H$;:GOTO 910
900 INPUT "NAME ",H$:LET H$=LEFT$(H$,12):LET H=S
910 LET CURSOR=8,11:PRINT "HI SCORE:";H;
920 LET CURSOR=7,18:PRINT "REPLAY [Y] OR [N] ?";
930 LET K=ASC(INKEY$):IF K=$59 THEN GOTO 80
940 IF K<>$4E THEN GOTO 930
```



★静かなこはんのもりのすみからＯＦコーナーの投稿者が泣く～，のせろ～のせろ～のせろ～。（兵庫県神戸市・中谷哲也11才）……【影：♪静かにごはんのもりのすみから，もう食べちゃいかがと影が鳴く♪う～んめい曲!!】

ベーシックマスターLⅢ/マーク5/S1用

FRIGHTEN



佐久間一夫

内　容

ベーマガ編集部が，今年はじめての海水浴にやってきました。しかし海に入ろうと思ったら，砂浜にはカニ，イカ，ヒトデなどがうじゃうじゃ。そこで編集部は，海に入るためにカニ，イカ，ヒトデをやっつけるのでした。

遊びかた

まずNEW　ON　13で，プログラムを入力してください。

キー操作はQで上段，Sで中段，Cで下段です。各段に一つのマテガイの穴があります。そこへ移動して，カニ，イカ，ヒトデが穴のすぐ横にきたら，シフト・キーを押して塩を穴の中に入れます。すると，マテガイがとび出してくるので，それで相手をおどかしてやっつけるのです。

10匹やっつけると，1面クリアです。しかし，マテガイの穴をこえられると，家にもどられて1人お帰り。

4人お帰りで，ゲーム・オーバーです。

それから，カニ，イカ，ヒトデの動きはそれぞれちがいます。カニー直進，イカー気まぐれ，ヒトデーのろのろです。

CHECKER FLAG

Dr.D：うむ，LⅢのノーマル・キャラでも，こんなに楽しい作品ができるんだ。そこで，LⅢマーク5のみんなにお願いだが，IG定義を使うときは，キャラの割り当てをしてくれたまえ。LⅢの読者が喜ぶからな。

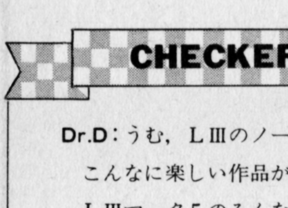
それと，LOCATEやPRINTのくり返しはどうかな？　3×3キャラクタのものは，途中にカーソル移動命令を使ってみたらいい。

編：ゲームは，よくできていますね。



by SIXIMBER

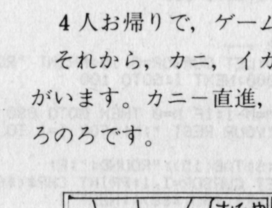
評…影さんのペットに名前を！（編）



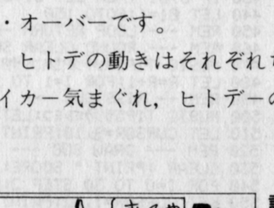
《写真1》登場キャラクタとキー操作です



《写真2》マテガイの穴に塩をパラリ！



《写真3》ジャーン!!　マテガイの登場!!



《写真4》スタコラサーと家に入られちゃった！

★PC−6001SOUND機能活用法−STOPキーを押しつづける…ヘリコプターの音。(大阪府和泉市・らんだむくん13才)……【影：ヘリコプターの音。パラ，パラ，パラ。編：それじゃ落っこちちゃうよ！影：グフフフ。】

```
10 REM ┌── FRIGHTEN ──┐
20 REM └ by K.SAKUMA ─┘
30 '
40 '══ ｼｮｷ ══
50 SCREEN 0,1,1:WIDTH 40
60 DEFINT A-Z:COLOR 7,0
70 RANDOMIZE (TIME MOD 5)
80 DIM X(3),Y(3),TX(39),T$(3,3)
90 T$(1,1)="V^^V":T$(1,2)="┘██└"
100 T$(1,3)="└└└└":T$(2,1)=" ▲ "
110 T$(2,2)=" □□ ":T$(2,3)="//|\"
120 T$(3,1)=" ◢/ ":T$(3,2)="◥o◣─"
130 T$(3,3)=" ◤\ ":HN=4:R=1
140 GOTO 1120
150 REM ══ CLS ══  ,
160 LOCATE X,Y  :PRINT "    ";
170 LOCATE X,Y+1:PRINT "    ";
180 LOCATE X,Y+2:PRINT "    ";
190 RETURN
200 REM ══ ﾍﾝｼｭｳﾌﾞ ══
210 X=X(B):Y=Y(B):GOSUB 150
220 KY=PEEK(&HFFE0)
230 IF KY=135 THEN GOSUB 500
240 IF KY=168 THEN B=1
250 IF KY=186 THEN B=2
260 IF KY=203 THEN B=3
270 COLOR 5
280 LOCATE X(B),Y(B)  :PRINT " o ";
290 LOCATE X(B),Y(B)+1:PRINT "/◣";
300 LOCATE X(B),Y(B)+2:PRINT " || ";
310 REM ══ ｶﾆ ｲｶ ﾋﾄﾃﾞ ══
320 FOR T=1 TO 3
330 X=TX(T):Y=Y(T)+1:GOSUB 150
340 ON T GOSUB 410,430,460
350 LOCATE TX(T),Y(T)+1:PRINT T$(T,1);
360 LOCATE TX(T),Y(T)+2:PRINT T$(T,2);
370 LOCATE TX(T),Y(T)+3:PRINT T$(T,3);
380 IF TX(T)=X(T)+4 THEN 1410
390 NEXT
400 GOTO 200
410 COLOR 2:TX(1)=TX(1)-2
420 RETURN
430 COLOR 6
440 IF RND(.7 THEN TX(2)=TX(2)-2
450 RETURN
460 COLOR 5
470 IF A=3 THEN TX(3)=TX(3)-2:A=0
480 A=A+1
490 RETURN
500 REM ══ ｼｵ  ｶｲ ══
510 LOCATE X(B),Y(B)  :PRINT " o^";
520 LOCATE X(B),Y(B)+1:PRINT "/◣";
530 COLOR 7:PRINT ":";:COLOR 5
540 LOCATE X(B),Y(B)+2:PRINT " ||";
550 COLOR 7:PRINT ":";
560 FOR I=1 TO 3
570 EXEC &HF7A9
580 FOR J=0 TO 280:NEXT
590 NEXT
600 POKE&HFFD4,128:BEEP:POKE&HFFD4,0
610 COLOR 3
620 LOCATE X(B)+2,Y(B)+1:PRINT " ┌─┐";
630 LOCATE X(B)+2,Y(B)+2:PRINT "| ||";
640 LOCATE X(B)+2,Y(B)+3:PRINT "| ||";
650 IF X(B)+6()TX(B) THEN 870 ELSE BEEP
660 ON B GOSUB 810,830,850
670 FOR I=0 TO 200:NEXT
680 COLOR 7
690 SC=SC+B*10:L=L+1
700 LOCATE 10,4:PRINTUSING "####";SC
710 IF L=10 THEN BEEP:R=R+1 ELSE 750
720 LOCATE 14,13:PRINT "ROUND  CLEAR";
730 L=0:FOR I=0 TO 3000:NEXT:CLS
740 GOSUB 890:GOTO 200
750 X=TX(1):Y=Y(1)+1:GOSUB 150
760 X=TX(2):Y=Y(2)+1:GOSUB 150
770 X=TX(3):Y=Y(3)+1:GOSUB 150
780 IF TX(1)=(32 THEN TX(1)=TX(1)+6
790 IF TX(2)=(32 THEN TX(2)=TX(2)+4
800 TX(B)=36:GOTO 870
810 LOCATE TX(1)+1,Y(1)+1:PRINT "xx";
820 RETURN
830 LOCATE TX(2)+1,Y(2)+2:PRINT "xx";
840 RETURN
850 LOCATE TX(3)+1,Y(3)+2:PRINT "x";
860 RETURN
870 X=X(B)+2:Y=Y(B)+1:GOSUB 150
880 RETURN
890 REM ══ ｶﾞ ﾒﾝ ══
900 COLOR 5
910 LOCATE 6,0:PRINT T$;
920 LOCATE 6,1:PRINT L$;
930 LOCATE 6,2:PRINT E$;
940 COLOR 7
950 LOCATE4,4:PRINTUSING"SCORE ####";SC
960 LOCATE16,4:PRINT "ﾍﾝｼｭｳﾌﾞ ";HN
970 LOCATE28,4:PRINT"ROUND ";R
980 FOR I=1 TO 3
990 COLOR 4
1000 LOCATE 0,I*6:PRINT "██◣";
1010 COLOR 3
1020 LOCATE 0,I*6+1:PRINT "─┐|";
1030 LOCATE 0,I*6+2:PRINT " ||";
1040 LOCATE 0,I*6+3:PRINT " ||";
1050 LINE(0,I*6+4)-(39,I*6+5),":",7,B
1060 X(I)=6+2*INT(RND*6)
1070 COLOR 3
1080 LOCATE X(I)+2,I*6+4:PRINT "───";
1090 Y(I)=I*6:TX(I)=36:B=1
1100 NEXT
1110 RETURN
1120 REM ══ TITLE ══
1130 CLS:LINE(0,0)-(39,24),"※",6,B
1140 T$="█▀▀ █▀\ █ ◢▀\ █ | ▀█▀ █▀▀ █\ |
1150 L$="█▄  █▄/ █ █_  █─| █  █─  █ \|
1160 E$="█   █ \ █ \▄/ █ | █  █▄▄ █  |
1170 COLOR 7
1180 LOCATE 6,2:PRINT T$;
1190 LOCATE 6,3:PRINT L$;
1200 LOCATE 6,4:PRINT E$;
1210 LINE(0,0)-(39,24),"※",6,B
1220 COLOR 5
1230 LOCATE 5,12:PRINT " o^"
1240 LOCATE 5,13:PRINT "/◣"
1250 LOCATE 5,14:PRINT " ||"
1260 LOCATE 9,16:PRINT "ｼｵ [SHIFT]";
1270 LOCATE 11,8 :PRINT "Q"
1280 LOCATE 13,14:PRINT "S"
1290 LOCATE 15,20:PRINT "C"
1300 FOR T=1 TO 3
1310 LOCATE 30,T*6+1:PRINT T$(T,1);
1320 LOCATE 30,T*6+2:PRINT T$(T,2);
1330 LOCATE 30,T*6+3:PRINT T$(T,3);
1340 LOCATE 20,T*6+2:PRINT T*10;" pts."
1350 NEXT
1360 LOCATE12,22:PRINT"PUSH [SPC] KEY";
1370 IF INKEY$()" " THEN 1370
1380 CLS:GOSUB 890
1390 POKE &HFFE0,4
1400 GOTO 200
1410 REM ══ ｵｶｴﾘ ══
1420 FOR I=TX(T) TO 0 STEP -1
1430 X=I+1:Y=Y(T)+1:GOSUB 150
1440 LOCATE I,Y(T)+1:PRINT T$(T,1):
1450 LOCATE I,Y(T)+2:PRINT T$(T,2);
1460 LOCATE I,Y(T)+3:PRINT T$(T,3);
1470 FOR J=0 TO 100:NEXT
1480 NEXT
1490 BEEP:FOR I=0 TO 500:NEXT
1500 HN=HN-1:LOCATE 24,4:PRINT HN;
1510 IF HN)0 THEN CLS:GOSUB890:GOTO 200
1520 BEEP:BEEP:BEEP:COLOR7:L=0:R=0:SC=0
1530 LOCATE 14,14:PRINT "GAME  OVER";
1540 FOR I=0 TO 3000:NEXT
1550 POKE &HFFE0,100:HN=4:R=1:GOTO 1120
```


★マイコンのやりすぎのせいか，人の名前を聞くとき「君のファイル・ネームは？」と言ってしまう。（宮城県泉市・Dr. Dm 13才）……【影：背番号もファイル・ネームの一つだね。編：すると影さんは何番？影：もち×3さ！】

ベーシックマスターLⅢマーク5/S1用

COCKPIT MAN

田中　丈夫

「敵機がわが国に攻撃をしかけてきた。君は最新兵器〝コクピット〞を使って，敵機をやっつけてくれたまえ」。指令を受けたコクピット・マンは，前方にガケ，後ろにコンクリートのカベという状況の中で，続々と生産されるコクピットに乗って，敵機をやっつけるのであった。



あそびかた

コクピット・マンが砲台と重なると，砲台は変形して，飛んでいきます。コクピット・マンが敵機と重なったり，ガケに落ちると1人減ります。

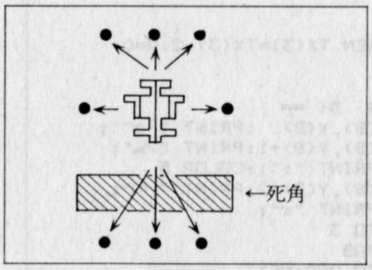
キーは↑↓←→で，上下左右にコクピット・マンが動きます。ただし，下に行くときは，ジャンプしなが

《第1表》プログラムの内容

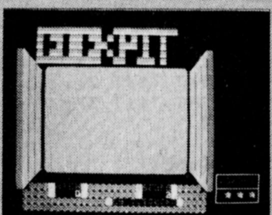
5～200	初期値設定および画面作り
210～340	砲台，敵機，コクピット・マンの出現
400～440	コクピット・マンの移動
500～510	砲台とコクピット・マンが重なったかの判定。砲台を飛ばす処理。敵機が当たったかの判定
700～740	敵機の移動
800	コクピット・マンが敵機にやられたかどうかの判定
900～940	コクピット・マンが死んだときの処理 END処理
1000	点数の表示

CHECKER FLAG

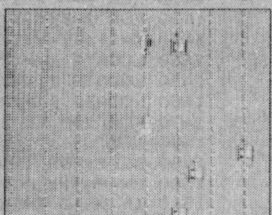
Dr.D：マーク5は，IGキャラクタを256個まで定義できるんだ。たとえば8×8ドットかつ7色のキャラを作り，上下左右へ向いた形を計算させるとかすれば，データも少なくてすむんだ。



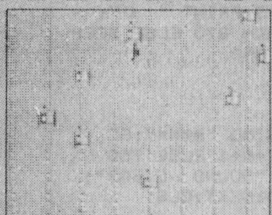
《第1図》敵機の移動



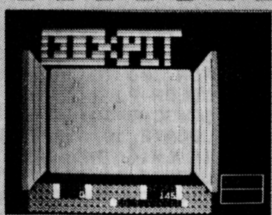
《写真1》上方から攻めてくる敵機を迎え撃つ！



《写真2》中央にあなた，上に敵機がせまる！



《写真3》砲台に乗って，撃て!!



《写真4》ゲーム・オーバー。アイデアがグー！

★南太平洋上，南緯5°，西経170°〝フェニックス〞有。(愛知県岩倉市・下間　圭14才)……【編：おもかじいっぱーい，とりかじいっぱーい。影：ラーメンいっぱーい！編：♡影：食堂の名前かと思っちゃったんだ。】

ら進みます。

敵機は，500点をこえると，2/3の確率で，それ以前は1/2の確率で，コクピット・マンに近づいてきます。

それと，700点をこえると，砲台の出る数が減ります。

ゲームのコツは，なるべく敵機の死角に入って逃げることです(500点以上)。

《リスト1》キャラクタ定義。先にこれを入力し，セーブしておきます。

```
5 DIM CHR(55):WIDTH40:SCREEN,,0:J=1:LOCATE7,10:PRINT"ただいま  IG  かきこみ ちゅう ....":F
OR A=1 TO 55:READ X$:CHR(A)=VAL("&H"+X$):NEXT A
10 POKE&HFFE9,1:POKE&HFFEA,J:X=&HA000+CHR(1)*8:FOR B=X TO X+7:IF J=2 THEN READ X
$ ELSE X$="00"
15 POKE B,VAL("&H"+X$):NEXT B :IF J=1 THEN J=J+1:GOTO10 ELSE IF J=2 THEN J=J+2:G
OTO10
20 I=2:POKE&HFFEA,2:GOSUB35
25 I=4:POKE&HFFEA,4:GOSUB35
30 I=1:POKE&HFFEA,1:GOSUB35:LOCATE23,10:PRINT"しゅうりょう !!":BEEP:POKE&HFFE9,0:RUN"C
OCKMAN":END
35 RESTORE 64:FOR A=2 TO 55:X=&HA000+CHR(A)*8:IF I=4 AND A=31 THEN RESTORE 82 EL
SE IF I=1 AND A=31 THEN RESTORE 91
40 FOR B=X TO X+7:IF I<>2 AND A>=12 AND A<=30 THEN X$="00":GOTO 55
45 IF I=1 AND A>=35 AND A=<38 THEN X$="00":GOTO 55 ELSE IF I=1 AND A>=40 AND A=<
44 THEN X$="00":GOTO 55
50 READ X$
55 POKE B,VAL("&H"+X$):NEXT B,A:X=&HA100:FOR B=X TO X+7:POKE B,0:NEXT:RETURN
60 DATA 2E,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,3F,41,42,43,44,45,47,48,49,4B,4E,4F,50
61 DATA 52,53,54,59,5B,5D,86,87,90,91,92,93,94,95,96,97,9C,9D,9E,9F,DA,DB,DC,DD
62 DATA E8,E9,EA,EB,EC,ED,FE
63 DATA 00,00,00,00,00,18,18,00
64 DATA 7C,44,44,46,46,7E,7E,00,18,08,08,08,18,18,3C,00,7C,44,06,3E,20,60,7E,00
65 DATA 7C,44,04,3E,06,06,7E,00,04,0C,14,24,46,FE,06,00,7C,40,60,7C,04,46,7E,00
66 DATA 3E,22,20,7E,62,62,3E,00,7E,42,02,0C,18,30,60,00,3C,24,66,7E,42,42,3C,00
67 DATA 7C,44,44,7E,06,06,3E,00,7C,44,4C,18,18,00,18,00,3C,24,24,24,44,7C,42,00
68 DATA 78,48,48,7C,44,46,7E,00,3E,22,20,60,60,62,7E,00,7C,26,26,26,36,36,7C,00
69 DATA 3E,22,60,7E,40,40,7E,00,3E,22,60,60,66,62,7E,00,64,26,26,7E,66,66,66,00
70 DATA 18,10,18,18,18,18,18,00,24,28,30,7C,64,62,62,00,62,26,2A,6A,72,72,66,00
71 DATA 7C,44,44,46,46,46,7E,00,3E,22,62,7E,60,60,70,00,38,28,68,7C,44,42,62,00
72 DATA 3C,24,60,7C,06,06,7E,00,7E,50,10,18,18,18,38,00,64,44,46,7E,06,06,7E,00
73 DATA 1C,10,10,10,10,18,1C,00,38,08,08,08,08,18,38,00,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
74 DATA 00,FF,FF,00,00,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,00,00,00,00,00,00,FF,FF,FF,FF,FF
75 DATA 00,00,00,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,1F,1F,1F,1F,1F,1F,1F,1F
76 DATA F8,F8,F8,F8,F8,F8,F8,F8,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,00,00,00
77 DATA 00,00,00,03,07,0F,1F,1F,00,00,00,C0,E0,F0,F8,F8,1F,1F,0F,07,03,00,00,00
78 DATA F8,F8,F0,E0,C0,00,00,00,FF,FF,FF,FF,C3,EF,EF,EF,FF,FF,FF,FB,E1,D9,D9,03
79 DATA FF,FF,FF,F9,E7,E1,E1,C0,FF,FF,FF,F1,70,F1,F3,18,C3,E7,42,C3,C3,E7,DB,E7
80 DATA 00,81,C3,00,95,24,E7,00,FF,FF,7E,18,3C,3C,00,7E,FF,FF,FF,FF,C3,EF,EF,EF
81 DATA FF,FF,FF,FD,54,D1,D1,18,FF,FF,FF,DB,99,99,99,BD,00,04,A3,48,02,01,10,08
82 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,00,00,00,FF,FF,FF,FF,FF,E7,E7,E7,E7,00,00,00,00
83 DATA 00,00,00,00,E7,E7,E7,E7,00,00,00,00,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
84 DATA 0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,E7,E7,FF,E7,E7,FF,E7,E7
85 DATA FF,FF,FF,FF,00,00,00,00,00,00,00,03,07,0F,0F,00,00,00,00,C0,E0,F0,F0
86 DATA 0F,0F,07,03,00,00,00,00,F0,F0,E0,C0,00,00,00,00,E7,E7,FF,E7,CF,FF,FF,DB
87 DATA E7,E7,E7,87,E7,A7,87,03,E7,E7,E7,87,87,9F,9B,C0,BD,5A,DB,8F,0E,8F,CF,18
88 DATA F3,F7,B0,B1,B1,F7,E3,F7,08,8D,CF,0E,16,2E,00,00,C3,E7,E7,87,A7,A7,BF,FF
89 DATA FF,FF,FF,FF,CF,FF,FF,DB,BD,5A,DB,83,16,AF,8B,18,C3,E7,E7,C7,C7,C7,C7,FF
90 DATA 3E,FE,5D,BF,FD,BF,7F,74
91 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,00,FF,00,FF,00,FF,FF,08,08,08,08,00,00,00,00
92 DATA 00,00,00,00,08,08,08,08,08,08,00,08,08,00,08,08,08,08,00,08,3C,08,08,0C
93 DATA 10,10,08,0C,2E,5E,5E,FC,10,10,08,6E,74,7A,7A,3F,02,05,04,7E,FF,7E,3C,E7
94 DATA 3C,18,BD,3C,3C,18,24,18,18,3C,3C,7E,57,7E,07,00,0C,08,08,6E,6E,6E,7E,00
95 DATA 00,00,00,00,3C,08,08,0C,02,05,04,4E,D7,5A,5A,E7,0C,08,08,2C,2C,2C,2C,00
96 DATA 08,00,82,00,10,C5,10,28
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト。ゲームのしかたは，リスト1をロード/ランのあと，リスト2をロード/ランします。

```
5 WIDTH40:CLS:SCREEN0,,1:HI=0:RANDOMIZE(TIME)
8 LOCATE10,10:PRINT" HIT ANY KEY !!":IF INKEY$="" THEN 8
10  COLOR2,0:POKE&H116,&H20:MAN=3:L=1:LOCATE0, 0:PRINT"    ████████  ████████
█    "
20  LOCATE0, 1:PRINT"   █ ██ ██ ██ █ █ █ █  █  "
30  LOCATE0, 2:PRINT"   █ █ ██ ██  ██ █ █  ██ █ █   "
40  LOCATE0, 3:PRINT"   █ ██ ██ ██ █ █ █ █  █    "
50  LOCATE0, 4:PRINT"   ██████  ██  ███ █     "
60  LOCATE4, 5:PRINT"┌┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤、"
70  FOR Y=6 TO 18:LOCATE4,Y:PRINT"¯|├|├|├|├|├|├|├|├|├|├|├|├—":NEXT
80  LOCATE4,19:PRINT"└├├├├├├├├├├├├ヶ"
90  LOCATE2,21:PRINT"████HIGH████████SCORE████"
100 LOCATE1,22:PRINT"████    ██████     ████ ":LOCATE0,23:PRINT" ██████
████BY T.TANAKA████ ":LOCATE0,24:PRINT" ████████████████████████";:POKE
&H116,&H7
110 LOCATE27,1:COLOR2:PRINT"M     ":LOCATE28,2:PRINT"A          ":COLOR5:LOCATE0,
3:PRINT"█◣ ":LOCATE 29,3:COLOR2:PRINT"N";:COLOR5:PRINT"◢█      "
120 COLOR5:LOCATE0, 4:PRINT"██◣":LOCATE25,4:PRINT"     ◢██     ":LOCATE0,5:PRINT"
██◣":LOCATE28,5:PRINT"◢███      "
130 FOR Y=6 TO 18:LOCATE0,Y:PRINT"████":LOCATE28,Y:PRINT"████      ":NEXT
140 LOCATE0,19:PRINT"███◤":LOCATE28,19:PRINT"◥███":LOCATE0,20:PRINT"██◤":LOCATE2
8,20:PRINT" ◥██":LOCATE0,21:PRINT"█◤":LOCATE30,21:PRINT"◥█"
150 LOCATE32,19:COLOR7:PRINT"┌──────┐";:LOCATE32,20:PRINT"|      |";:LOCATE32,21
:PRINT"├──────┤";:LOCATE32,22:PRINT"|      |";:LOCATE32,23:PRINT"└──────┘";:LOCA
TE33,20:POKE&H116,&H20:PRINT"NOKORI":LOCATE33,22:PRINT" ♥ ♥ ♥";:SC=0
200 MX=16:MY=17:MM=&HDD:T$="♠":GOSUB 1000
210 TX=INT(RND(1)*15)+6:TY=6:LOCATETX,TY:PRINT T$
300 LOCATEMX,MY:PRINT CHR$(MM):CONSOLE6,13:LOCATE0,18:COLOR5:PRINT"████";:POKE&H
116,&H20:PRINT"¯|├|├|├|├|├|├|├|├|├|├|├—";:COLOR5:PRINT"████":IF SC<1000 AND SC>=
700 THEN I=INT(RND(1)*7) MOD 2:IF I=0 THEN 330
310 POKE&H116,&H20:IF SC<2000 AND SC>=1500 THEN LOCATE INT(RND(1)*20)+6,17:PRINT
"♦"
320 LOCATEINT(RND(1)*20)+6,17:PRINT"♦"
330 CONSOLE0,25:LOCATE0,18:COLOR5:PRINT"████";:POKE&H116,&H20:PRINT"¯|├|├|├|├|├
|├|├|├|├|├|├—";:COLOR5:PRINT"████":MY=MY-1:TY=TY-1
340 POKE&H116,&H20:IF TY<6 THEN TY=6:LOCATETX,TY:PRINT T$ ELSE LOCATETX,TY:PRINT
 T$
400 POKE&HFFE0,8:P=PEEK(&HFFE0):P=PEEK(&HFFE0):IF (MX MOD 2)=1 THEN X$="|" ELSE
X$="├"
410 LOCATEMX,MY:PRINTX$:MM=&HDD-15*(P=&H84)+(P=&H85)+2*(P=&H83)
420 MX=MX+(P=&H83)-(P=&H85):IF MX<5 THEN MX=5 ELSE IF MX>26 THEN MX=26
430 MY=MY+(P=&H81)-2*(P=&H84):IF MY<6 THEN GOTO900 ELSE IF MY>17 THEN MY=17
440 A=SCREEN(MX,MY,0):LOCATEMX,MY:PRINT CHR$(MM):SC=SC+1:GOSUB 1000:IF MX=TX AND
 MY=TY THEN GOTO900
500 M=(MX MOD 2):IF M=1 THEN X$="|" ELSE X$="├"
510 IF A=&HEA THEN K=&HEB+17*(M=1):SC=SC+5:GOSUB1000:LOCATEMX,MY-1:PRINT CHR$(K)
:FORI=MY-2TO6STEP-1:LOCATEMX,I:PRINT "o":FOR II=0 TO 30:NEXT:EXEC&HF7A9:LOCATEMX
,I:PRINT X$:NEXT:LOCATEMX,MY-1:PRINT X$:IF MX=TX THEN SC=SC+10:GOSUB1000:GOTO 21
0
700 IF (TX MOD 2)=1 THEN X$="|" ELSE X$="├"
710 LOCATETX,TY:PRINT X$:A=7:B=2:C=0:IF SC<1500 AND SC>=500 THEN A=9:B=3 ELSEIF
SC>=1500 THEN C=10
720 TU=INT(RND(1)*A) MOD B:IF TU<>C THEN TX=TX+(TX>MX)-(TX<MX):IF TX<5 THEN TX=5
 ELSE IF TX>26 THEN TX=26 ELSE TY=TY+(TY>MY)-2*(TY<MY):EXEC&HF7A9:EXEC&HF7A9:IF
TY<6 THEN TY=6 ELSE IF TY>17 THEN TY=17
740 LOCATETX,TY:PRINT T$
800 IF MX=TX AND MY=TY THEN GOTO900 ELSE 300
900 MAN=MAN-1:L=L+2:LOCATE4,5:PRINT"┌┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤、":FORK=0TO10:BEEP:NE
XT:IF MAN>=0 THEN LOCATE30+L,22:PRINT"  ":MX=16:MY=17:GOSUB1000:GOTO300
910 IF HI<SC THEN HI=SC
920 LOCATE 32,2:PRINT"[?]":LOCATE32,3:PRINT"START":LOCATE32,5:PRINT"[SPA]":LOCAT
E32,6:PRINT" END"
930 POKE&HFFE0,8:P=PEEK(&HFFE0):P=PEEK(&HFFE0):IF P=&H82 THEN 10 ELSE IF P=&H80
THEN POKE&HFFE0,&H64:GOTO 940 ELSE 930
940 CLS:COLOR7,0:SCREEN0,,0:LOCATE1,1:PRINT"***COCKPIT MAN***":PRINT:PRINT"HIGH
SCORE ";HI:LOCATE15,5:PRINT"-  ÷  ♦  !!":END
1000 LOCATE6,22:PRINT USING "####";HI:LOCATE20,22:PRINT USING "#####";SC:RETURN
```

★僕はポールポジションIIでペプシコーラのカンバンに当たってグランプリをのがして以来ペプシを飲まない。(熊本市・板倉弘恭12才)……【編：これとこれ，どちらがおいしいですか？影：ペプシ！と言っておこう。】

スロット・マシンつき

スカッシュ

居酒屋　登



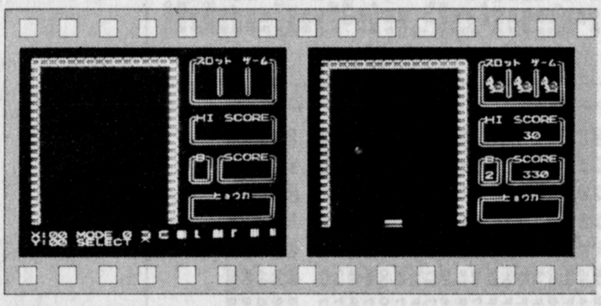
遊びかた

ラケットを動かして，ボールをはね返してください。一定時間がたつと，ラウンド・クリアです。

なお，5ラウンドをクリアすると，自動的にゲーム・オーバーです。

このゲームには，スロット・マシンのおまけがついていて，ラウンドをクリアすると，1回だけできます。

同じキャラクタが三つそろうと，音楽が鳴り，ボーナスの200点とボールが1コ増えます。



《写真1》このように画面を作ります　《写真2》左がスカッシュ，右上がスロットです

操作方法

コントローラー[I]で操作します。スティックの左右が，ラケットの左右に対応しています。

[A]ボタンで，スロット・マシンを止めます。タイミングよく，ポンポンポンと押していってください。

ゲーム終了後，ゲームをスタートさせるには，コントローラーのスタート・ボタンを押してください。

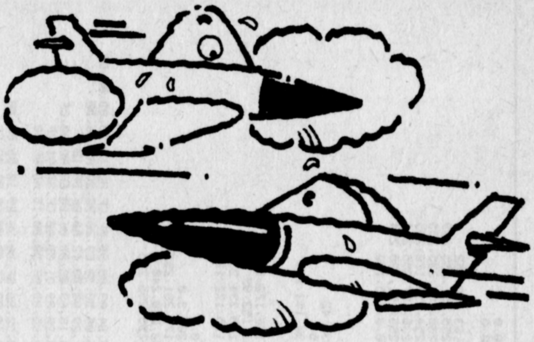
スロット・マシンつきスカッシュのプログラム・リスト

```
10 '■1■
20 DEF SPRITE 0,(0,0,0,0,0)=
CHR$(207)
30 DEF SPRITE 1,(0,1,0,0,0)=
CHR$(197)+CHR$(197)+CHR$(32)
+CHR$(32)
40 SPRITE ON:CGSET 1,2
50 CLS:VIEW:CGEN 3
60 SC=0:LE=0:BO=3
70 LOCATE 21, 9:PRINT HI
80 LOCATE 21,14:PRINT SC
90 LOCATE 18,14:PRINT RIGHT$
(STR$(BO),1)
100 '■2■
110 LE=LE+1:LA=3+LE
120 S0=3+LE:S1=-3-LE
130 M0=2+LE:M1=-2-LE
140 '■3■
150 IF BO=0 THEN 660
160 X=72:TI=0
170 S=24+RND(104)
180 M=32+RND(120)
190 SPRITE 0,S,M
200 SPRITE 1,X,184
210 LOCATE 5,10:PRINT"ラウンド";
LE
220 PLAY"T1M0V15"
230 PLAY"O3C5DEFGABO4C7"
240 LOCATE 5,10:PRINT"
"
250 '■4■
260 SPRITE 1,X,184
270 W=STICK(0)
280 IF W=1 THEN X=X+LA
290 IF W=2 THEN X=X-LA
300 IF X<24 THEN X=24
310 IF X>120 THEN X=120
320 SPRITE 0,S,M
330 S=S+S0:M=M+M0
340 IF S<=24 THEN SWAP S0,S1
350 IF S>=128THEN SWAP S0,S1
360 IF M<=32 THEN SWAP M0,M1
370 IF S>=X-4 AND S<=X+12 AN
D M>=176 AND M<=184 AND SGN(
M0)=1 THEN SWAP M0,M1:SC=SC+
10:LOCATE 21,14:PRINT SC
380 IF M>220 THEN SPRITE 0:B
O=BO-1:LOCATE 18,14:PRINT RI
GHT$(STR$(BO),1):GOTO 140
390 TI=TI+1:IF TI<>1000 THEN
 250
400 LOCATE 6,10:PRINT "NEXT"
410 PLAY"T2M0V15"
420 PLAY"O3G3FGFFEFEEDEDDC"
430 PLAY"DCCO2BO3CO2BBABAA#G
#F#GA"
440 LOCATE 6,10:PRINT "    "
450 SPRITE 0:SPRITE 1
460 PAUSE 50:CGEN 2
470 '■5■
480 D=0
490 IF D<5 THEN A=RND(3)
500 IF D<10 THEN B=RND(3)
510 IF D<15 THEN C=RND(3)
520 DEF MOVE(1)=SPRITE (A+13
,0,1,100,0,0)
530 DEF MOVE(2)=SPRITE (B+13
,0,1,100,0,0)
540 DEF MOVE(3)=SPRITE (C+13
,0,1,100,0,0)
550 POSITION 1,160,40
560 POSITION 2,184,40
570 POSITION 3,208,40
580 MOVE 1,2,3
590 E=STRIG(0)
600 IF E=8 THEN D=D+1
610 IF D<15 THEN 490
620 IF A=B AND B=C THEN PLAY
"T1O3C3EGCEGCEGCEGCEGO4C5
":BO=BO+1:LOCATE 18,14:PRINT
 RIGHT$(STR$(BO),1):SC=SC+20
0:LOCATE 21,14:PRINT SC
630 IF A<>B OR B<>C THEN PAU
SE 200
640 PAUSE 150:ERA 1,2,3:CGEN
 3
650 IF LE<>5 THEN 100
660 '■6■
670 LOCATE 5,10:PRINT "GAME"
680 LOCATE 7,12:PRINT "OVER"
690 PLAY"T3M1V12"
700 PLAY"O1G5G5G3G5#A5A3A5G3
G5#F3G5"
710 IF LE=1 THEN F$=" シネ "
720 IF LE=2 THEN F$="ヘタクソ"
730 IF LE=3 THEN F$="マダマダ"
740 IF LE=4 THEN F$="ウマイ!"
750 IF LE=5 THEN F$="テンサイ"
760 LOCATE 20,19:PRINT F$
770 IF SC>HI THEN HI=SC
780 V=STRIG(0)
790 IF V=1 THEN 50
800 GOTO 780
810 '■「スカッシュ」 P-1 S59/8/2■
```


★あ～，あ～，ただいまハガキのテスト中！（東京都足立区・なかのっち12才）……【編：え～，え～，ただいまOFのテスト中！さて，本番いきますか!!影：ほんじゃ，この手紙はボツだ。編：それでいいのかな？影：○。】

SKY WARS reprise

石井　三成



■まえがき

ここしばらくの間，64君から離れていたのですが，ベーマガ84年8月号のM5用「LAST CHARGE 2」の記事を見て，「なにくそ，64でもドット単位のスクロールができるんだぞ！」と思ってこれを作りました。

なお，このゲームは，83年9月号「スカイ・ウォーズ」の続編で，84年1月号の「SKY WARS II」とは，まったく関係ありません。

■遊びかた

RUNすると，しばらくはデータの読み込みでじれったいですが，がまんしてください。画面ができたら，ジョイ・スティックのファイア・ボタンでスタートです。

下の中央にあるのが自機で，ジョイ・スティックで左右に動きます。ジョイ・スティックのない人は，CTRLと2で左右，スペース・キーでビームです。

敵もビームを発射するので，気をつけてください。自機は3機ありますが，3千点ごとに1機追加されます。敵やビームに接触したり，爆発に巻き込まれると，自機を1機失います。

■プログラムについて

実行画面を見て，まず思うには，「画面がつぶれてしまう」ということです。残念ですが，ぼくには直せませんでした。これは，2ドット単位のスクロールで，VICのレジスタを使っています。しかし，なぜかここにPOKEすると，画面がちらついてしまいます。

メインはほとんどマシン語で，ベーシックでやっているのは得点計算，衝突検出，自機追加，敵機数の調節ぐらいです。でも，ちょっとスピードが遅いので，最初から速くてもよいという人は，時間かせぎの部分を省いてください。

それから，マシン語の中で乱数を使っていますが，マシン語で乱数を作る方法がわからないので，ベーシックでPOKEしたものを読みだす方法をとっています。

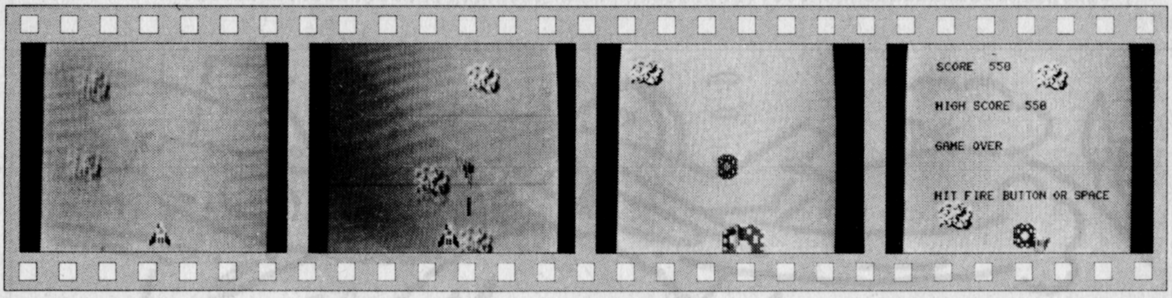
CHECKER FLAG

編：プログラムが少し長いようですね。それにデータが多いのが目立ちます。

Dr.D：ふむ，キャラクタにこった作品だから，しかたあるまい。ただ，工夫しようとすれば，戦闘機のように左右対称のキャラクタは，右半分のデータを使って左半分を作ることもできるんだ。

編：難しいテクニックですね。

Dr.D：慣れれば，どうってことないさ！



《写真1》速すぎてカメラでとらえられない！

《写真2》高速で攻めてくる敵機をねらえ！

《写真3》ズガガ〜ン!! 相打ちです

《写真4》ゲーム・オーバー。リアルなゲーム！

★初心に返れ！この言葉マイコンがいやになったときのハゲミになる言葉です。（神奈川県平塚市・川口崇文13才）……【Dr.D：ワシもこの言葉は好きだな。影：ふふふ，Dr.の場合は「子供になりたい！」じゃないの？Dr.D：😡】

SKY WARS reprise のプログラム・リスト



```
10 REM SKY WARS REPRISE BY M.I IN 1984.
20 PRINT"■":FORL=0TO6*64-1:READD:POKE48*64+L,D:NEXT
30 VI=13*4096:CI=VI+12*256:CG=VI:CB=8*256:SI=54272:A=49389:B=53007:E=2999
40 F=VI+30:G=300:POKECI+14,0:POKE1,PEEK(1)AND251
50 FORL=0TO64*8-1:POKECB+L,PEEK(CG+L):NEXT
60 POKE1,PEEK(1)OR4:POKECI+14,1:POKEVI+24,18
70 FORL=0TO16*8-1:READD:POKECB+64*8+L,D:NEXT
80 FORL=49389TO50085+9:READD$
90 D=0:FORI=1TO2:D%=ASC(D$):D%=D%-48+(D%>64)*7:D$=MID$(D$,2):D=16*D+D%:NEXT
100 POKEL,D:NEXT
110 FORL=53120TO53162:READD:POKEL,D:NEXT
120 FORL=0TO255:POKE52480+L,INT(RND(1)*100)+80
130 POKE52224+L,INT(RND(1)*3)
140 POKE52736+L,INT(RND(1)*26):NEXT
150 FORL=0TO3:POKE2044+L,52:NEXT
160 POKEVI+32,0:POKEVI+28,15:POKEVI+27,255
170 POKEVI+22,PEEK(VI+22)OR16:POKEVI+34,6:POKEVI+35,1
180 FORL=0TO5:READD:POKEVI+37+L,D:NEXT:FORL=0TO3:READS(L):NEXT
190 FORL=0TO2:READT(L),C(L),C0(L):NEXT
200 FORL=0TO1:READB0(L),B1(L),B2(L),B3(L),B4(L),B5(L):NEXT:GOTO750
290 POKEVI+33,8:PRINT"■":POKEVI+33,3
300 FORL=31TO39:POKE1024+L,79:NEXT:FORL=0TO24:SYS50026:NEXT
310 POKE53011,0:POKE53015,0:S=0:LE=3:W=0
400 FORL=0TO15:POKEVI+L,0:NEXT
410 POKE52992,0:POKE52993,0:FORL=0TO2:POKE52996+L,0:POKE53008+L,0:NEXT
420 POKE53006,0:POKEVI+6,140:POKEVI+7,220:POKE2043,48
430 POKEVI+21,255:POKESI+24,15
440 C=0:T=5:D=0:POKE49508,0:POKE49727,0
500 SYSA:P=S(PEEK(B)):S=S+P:W=W+P:IFW>ETHENLE=LE+1:W=W-E-1
510 IF(PEEK(F)AND8)=8THEN700
520 C=C+1:IFC>GTHENGOSUB600
530 FORL=0TOT:NEXT:GOTO500
600 C=0:T=T(D):POKE49508,C(D):POKE49727,C0(D):S=S+500:W=W+500:D=D+1:IFD>2THEND=2
610 RETURN
700 POKE2043,53:POKESI+19,77:POKESI+20,156
710 FORI=0TO1:POKESI+14,B0(I):POKESI+15,B1(I):POKEVI+23,B2(I):POKEVI+29,B3(I)
720 POKESI+18,129:FORL=0TOB4(I):NEXT:POKESI+18,128:FORL=0TOB5(I):NEXT:NEXT
730 POKESI+24,0:POKEVI+23,0:POKEVI+29,0:LE=LE-1:IFLE>0THEN400
740 IFS>HTHENH=S
750 PRINT"■■■■■■■"SPC(4)"■SCORE "S
760 PRINT"■■■"SPC(4)"■HIGH SCORE "H
770 PRINT"■■■"SPC(4)"■GAME OVER"
780 PRINT"■■■■"SPC(4)"■HIT FIRE BUTTON OR SPACE"
790 IFPEEK(197)=60THEN290
800 GOTO790
4990 REM SPRITE
5000 DATA0,32,0,0,32,0,0,168,0
5010 DATA0,168,0,0,168,0,0,152,0
5020 DATA2,154,0,2,86,0,2,86,0
5030 DATA14,86,192,14,102,192,14,170,192
5040 DATA62,170,240,62,238,240,62,238,240
5050 DATA254,238,252,254,238,252,254,238,252
5060 DATA242,2,60,194,2,12,2,2,0
5070 DATA48
5100 DATA2,2,0,194,2,12,242,2,60
5110 DATA254,238,252,254,238,252,254,238,252
5120 DATA62,238,240,62,238,240,62,170,240
5130 DATA14,170,192,14,102,192,14,86,192
5140 DATA2,86,0,2,86,0,2,154,0
5150 DATA0,152,0,0,168,0,0,168,0
5160 DATA0,168,0,0,32,0,0,32,0
5170 DATA49
5200 DATA0,136,0,0,136,192,3,139,192
5210 DATA3,251,192,3,251,192,3,251,192
5220 DATA3,251,0,3,187,0,0,171,0
5230 DATA0,171,0,0,91,0,0,91,0
5240 DATA0,88,0,0,88,0,0,152,0
5250 DATA0,152,0,0,168,0,0,168,0
5260 DATA0,32,0,0,32,0,0,32,0
5270 DATA50
5300 DATA0,136,0,12,136,0,15,139,0
5310 DATA15,191,0,15,191,0,15,191,0
5320 DATA3,191,0,3,187,0,3,168,0
5330 DATA3,168,0,3,148,0,3,148,0
5340 DATA0,148,0,0,148,0,0,152,0
5350 DATA0,152,0,0,168,0,0,168,0
5360 DATA0,32,0,0,32,0,0,32,0
5370 DATA51
5400 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
5410 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
5420 DATA0,120,0,0,120,0,0,120,0
5430 DATA0,120,0,0,120,0,0,120,0
5440 DATA0,120,0,0,120,0,0,120,0
5450 DATA0,120,0,0,120,0,0,120,0
5460 DATA0,120,0,0,120,0,0,120,0
5470 DATA52
5500 DATA3,235,192,15,255,240,63,190,252
5510 DATA191,190,254,255,255,255,251,255,239
5520 DATA187,255,238,187,235,238,255,235,255
5530 DATA255,170,255,191,170,254,255,170,255
5540 DATA255,235,255,187,235,238,187,255,238
5550 DATA251,255,239,255,255,255,191,190,254
5560 DATA63,190,252,15,255,240,3,235,192
5570 DATA53
5580 REM P.C.
5590 DATA0,0,0,10,42,42,42,41
5600 DATA8,42,42,41,165,165,234,42
5610 DATA2,2,138,138,74,74,9,5
5620 DATA128,128,160,108,104,90,153,155
5630 DATA0,0,0,0,0,32,232,168
5640 DATA11,1,6,10,10,10,3,2
5650 DATA101,169,171,185,166,166,170,169
5660 DATA42,42,170,170,169,153,153,89
5670 DATA155,175,175,253,117,150,234,234
5680 DATA104,108,109,105,171,175,172,172
5690 DATA2,2,10,9,3,3,0,0
5700 DATA154,150,174,205,2,3,0,0
5710 DATA170,186,187,185,254,207,3,0
5720 DATA230,230,165,169,169,171,251,252
5730 DATA92,92,149,159,181,252,240,240
5740 DATA255,255,255,255,255,255,255,255
5750 REM MACHINE LANGUAGE
5760 REM $C1ED-
5770 DATAA9,80,8D,04,D4,8D,0B,D4,A9,00,8D,0F,CF,AD,1E,D0,8D,0A,CF
5780 DATAA5,91,29,04,D0,10,AD,06,D0,38,E9,20,90,20,AD,06,D0
5790 DATA38,E9,08,D0,14,A5,91,29,08,D0,12,AD,06,D0,18
5800 DATA69,10,B0,0A,AD,06,D0,18,69,08,8D,06,D0,EA,AD,00,CF
5810 DATAD0,1B,A5,91,29,10,D0,2A,A9,01,8D,00,CF,8D,01,CF
5820 DATAAD,06,D0,8D,0E,D0,A9,C5,8D,0F,D0,D0,15,AD,0F,D0
5830 REM $C151-
5840 DATA38,E9,11,B0,03,20,F0,C2,AD,0F,D0,38,E9,10,8D,0F,D0
5850 DATAEA,A9,02,8D,02,CF,18,6D,02,CF,8D,03,CF,AE,02,CF
5860 DATABD,04,CF,D0,1A,20,05,C3,AE,03,CF,9D,00,D0
5870 DATA20,A9,C3,99,04,CF,A9,00,9D,01,D0,99,07,CF,4C,30,C2
5880 DATAC9,01,F0,03,4C,11,C2,AC,03,CF,B9,01,D0,18,69,07
5890 DATA99,01,D0,BD,07,CF,AA,B9,00,D0,18,7D,80,CF,99,00,D0
5900 DATABD,83,CF,AC,02,CF,99,F8,07,AD,0A,CF,39,86,CF
5910 REM $C1C1-
5920 DATAD9,86,CF,D0,16,20,F0,C2,A9,02,99,04,CF,A9,03
5930 DATA99,0B,CF,8D,0E,CF,EE,0F,CF,4C,30,C2,B9,07,CF,F0,12
5940 DATA20,FA,C2,C9,18,30,08,A9,00,AE,02,CF,9D,07,CF
5950 DATA4C,30,C2,AD,01,CF,F0,0C,20,10,C3,AE,02,CF,9D,07,CF
5960 DATA4C,30,C2,20,FA,C2,C9,18,30,03,4C,F8,C1,4C,30,C2
5970 DATAAE,02,CF,AC,03,CF,B9,01,D0,18,69,06,99,01,D0
5980 DATAA9,35,9D,F8,07,DE,0B,CF,10,05,A9,00,9D,04,CF,EA
5990 DATACE,02,CF,30,06,AD,02,CF,4C,68,C1,EA,EA,EA,A9,02
6000 REM $C240-
6010 DATA8D,02,CF,18,6D,02,CF,8D,03,CF,AE,02,CF,BD,10,CF
6020 DATAD0,1F,BD,04,CF,C9,01,D0,15,9D,10,CF,AC,03,CF,B9,00,D0
6030 DATA99,08,D0,B9,01,D0,18,69,15,99,09,D0,4C,84,C2
6040 DATAAC,03,CF,B9,09,D0,18,69,0A,99,09,D0,90,05,A9,00
6050 DATA9D,10,CF,CE,02,CF,30,06,AD,02,CF,4C,43,C2,EA
6060 DATAEA,EA,AD,13,CF,18,69,02,C9,07,10,06,8D,13,CF,4C,B0,C2
6070 DATA20,6A,C3,20,1B,C3,A9,00,4C,9C,C2,EA,EA,EA
6080 REM $C2B0-
6090 DATAA9,10,0D,13,CF,8D,11,D0,EA,AD,01,CF,F0,11,A2,06
6100 DATABD,89,CF,9D,00,D4,CA,10,F7,A9,00,8D,01,CF,EA,AD,0E,CF
6110 DATAF0,11,A2,06,BD,90,CF,9D,07,D4,CA,10,F7,A9,00
6120 DATA8D,0E,CF,EA,EA,EA,EA,60,EA,EA,EA,EA,EA,EA,EA
6130 DATAA9,00,8D,00,CF,8D,0F,D0,60,EA,AE,14,CF,BD,00,CE
6140 DATAEE,14,CF,60,EA,AE,15,CF,BD,00,CD,EE,15,CF,60,EA
6150 REM $C310-
6160 DATAAE,16,CF,BD,00,CC,EE,16,CF,60,EA,AD,17,CF,D0,1C
6170 DATA20,FA,C2,C9,04,30,01,60,20,FA,C2,8D,18,CF,A9,01
6180 DATA8D,17,CF,A9,00,8D,19,CF,8D,1A,CF,60,AD,18,CF,85,FB
6190 DATAA9,04,85,FC,A0,04,AE,1A,CF,BD,97,CF,91,FB,E8
6200 DATA88,30,03,4C,4A,C3,8E,1A,CF,EE,19,CF,AD,19,CF,C9,04
6210 DATAD0,05,A9,00,8D,17,CF,60,EA,A9,98,85,FB,A9,07
6220 DATA85,FC,A9,17,8D,1B,CF,A0,00,B1,FB,AA,98,18,69,28
6230 DATAA8,8A,91,FB,98,38,E9,27,C9,28,F0,04,A8,4C,79,C3
6240 DATACE,1B,CF,10,01,60,A5,FB,38,E9,28,85,FB,A5,FC,E9,00
6250 DATA85,FC,4C,77,C3,EA,EA,EA,AC,02,CF,A9,01,60
6260 DATA0,250,6,49,50,51,129,130,132,69,28,,,129,35,65,38,3,,,129,135,82
6270 DATA78,77,76,75,74,73,72,71,70,69,68,67,66,65,64,32,32,32,32,32
6280 DATA14,2,4,5,7,1,0,50,150,300,10,1,0,5,2,1,0,2,2
6290 DATA86,3,0,0,50,50,253,19,8,8,99,999
```


★質問：僕の友人はＰＢにはマシン語モニタが絶対あるといいます。僕はないと思うんですがどうなんでしょう？
（東京都江戸川区・**滝口伸之14才**）……【**Dr.D**：う〜む，どうだろうか。ワシも正直言ってわからんのだが…。】

FM-7/77/(8)用

MOVER

たーくま



STORY

「スイカをころがせば，金がころがりこむ。君もこの夏，その気でバイトをどうぞ！」。

このフレーズにころりといったＲＩＮ君は，うきうきとシャトルに乗りこみました。あのおっそろしーい鬼オン星へ向かっているともしらずに……。

不幸中の幸いか，鬼オン人は，頭が悪い上にスイカもウリも動かせないし，よけることもできません。そこで，頭のいいあなたは，スイカやウリをうまく使って，鬼オン人につかまらないように，おおいにバイトしてください。

遊びかた

8 2 4 6で上下左右に移動，スペース・キーでジャンプです。フォークに当たらないよう，スイカやウリを左上や右下の箱まで運んでください。もちろん，鬼オン人につかまったらいけません。３回つかまったら，おしまいです。

１面目は，３個運ぶとクリアです。２面目からは，２個ずつ増えます。それから，一定タイムごとにスイカが空から落ちてきますので，面クリアにスイカがたりないときは，それを待ってください。

改造について

空から落ちてくる時間を変えたい人は，410行のＦＯＲ　ＮＥＸＴの数を変えてください。

ジャンプの距離は，450行の…Ｘ＝Ｘ＋３＊Ｆ：Ｙ＝Ｙ＋３＊Ｍの３を変えてください。

鬼オン人の数は，570行のＩＦ　Ｕ＝３の３を変えてください。

CHECKER FLAG

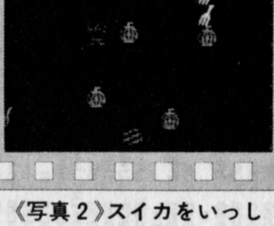
Dr.D：スイカの移動を，ＩＮＴＥＲＶＡＬタイマを使って動かしてるようだな。メイン・ルーチンにスイカの移動部はなく，ある時間たったら実行を止めて，インターバル割り込み処理でスイカを動かしてるんだ。

このテクニックは，二つ以上のキャラクタを同時に動かすときなどに便利なんだ。

影：なるほど，それじゃあ私もＩＮＴＥＲＶＡＬを使ってひと休みしますので——。



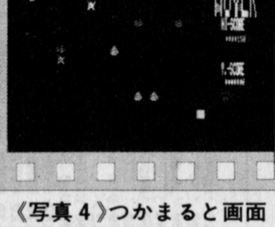
《写真１》左上と右下の箱へスイカとウリを運ぶ



《写真２》スイカをいっしょうけんめい運ぶ



《写真３》はい，これでＯＫ！後ろに鬼オン人がー



《写真４》つかまると画面がストップする

★僕のプログラムは八方スチロールだ！（青森県弘前市・田中康晴13才）……【編：なるほど，八方向スクロールのシャレですね。影：いちいち説明しなくともわかっとるわい！編：私はまた影さんの頭の中かと思ってー。】

MOVERのプログラム・リスト

```
10 'MOVER-MOVER-MOVER Programed by TAKUMA!!
20 '
30 '▲▲▲▲▲▲▲▲▲1984/07/02▲▲▲▲▲▲▲▲▲
40 '
50 'PROGRAMED FOR ME AND YOU LET'S DO! GO..
60 '
70 DIM SUI%(12),URI%(9),TA%(12),FK%(11),RIN%(12),V%(12),T%(12),M%(12),R%(12),P%(
12)
80 WIDTH80,25:RANDOMIZE TIME/3:DEFINT A-Z:HI=150:NOKO=3:GOSUB900
90 U=0:SC=0:NOKO=3:CLS:BB=3:AA=0
100 SYMBOL(519,19),"MOVER",3,8,1
110 SYMBOL(521,19),"MOVER",3,8,6
120 PUT@(520,60)-(539,69),SUI%,PSET,4
130 PUT@(580,60)-(599,69),URI%,PSET,4
140 PUT@(550,8)-(569,17),TA%,PSET,7
150 PUT@(600,10)-(619,19),FK%,PSET,1
160 PUT@(580,30)-(599,39),RIN%,PSET,2
170 SYMBOL(540,76),"HI-SCORE",1,2,2
180 SYMBOL(542,76),"HI-SCORE",1,2,7
190 LOCATE69,18:COLOR 3:PRINT USING"*******";SC
200 SYMBOL(540,126),"Y.-SCORE",1,2,2
210 SYMBOL(542,126),"Y.-SCORE",1,2,7
220 COLOR 6:LOCATE 69,12:PRINT USING"*******";HI
230 PUT@(545,158)-(564,167),RIN%,PSET,2
240  LOCATE71,20:COLOR 5:PRINTNOKO
250 SYMBOL(540,170),"ROUND-0",1,2,5
260 FOR Q=20TO 500 STEP20:PUT@(Q,0)-(Q+19,9),FK%,PSET,5:PUT@(Q,190)-(Q+19,199),F
K%,PSET,5:NEXT Q
270 FOR R=0 TO 190 STEP10:PUT@(0,R)-(19,R+9),FK%,PSET,1:PUT@(500,R)-(519,R+9),FK
%,PSET,1:NEXT R
280 FOR J=40 TO 180 STEP50:NAGA=RND(1)*2+3:B=INT(RND(1)*20)*20
290 FOR D=B TO B+NAGA*20 STEP20:PUT@(D,J)-(D+19,J+9),FK%,PSET,1:NEXT D:NEXT J
300 FOR J=20 TO 460 STEP 80:NAGA=RND(1)*2+2:B=INT(RND(1)*10)*10+20
310 FOR D=B TO B+NAGA*10 STEP10:PUT@(J,D)-(J+19,D+9),FK%,PSET,5:NEXT D:NEXT J
320 FOR W=0 TO 5:ZX=INT(RND(1)*22)*20+40:ZY=INT(RND(1)*16)*10+20
330 LINE(ZX,ZY)-(ZX+19,ZY+9),PSET,0,BF:PUT@(ZX,ZY)-(ZX+19,ZY+9),URI%,PSET,4:NEXT
 W
340 FOR W=0 TO 5:ZX=INT(RND(1)*22)*20+40:ZY=INT(RND(1)*16)*10+20
350 LINE(ZX,ZY)-(ZX+19,ZY+9),PRESET,,BF:PUT@(ZX,ZY)-(ZX+19,ZY+9),SUI%,PSET,4:NEX
TW
360 PLAY"O2V10T10004L16aDEAFBGEECA","O7L16O7AEBREEEEacE"
370 LINE(20,10)-(39,19),PSET,4,BF
380 LINE(480,180)-(499,189),PSET,4,BF
390 FOR AE=0 TO 2:MX(AE)=INT(RND(1)*16)*20+160:MY(AE)=INT(RND(1)*16)*10+20:PX(AE
)=INT(RND(1)*16)*20+160:PY(AE)=INT(RND(1)*16)*10+20:NEXT AE
400 X=60:Y=40:F=0:M=0
410 ON INTERVAL GOSUB860:INTERVAL 40:INTERVAL ON
420 '----------MAIN $$$$----------------------
430 A$=INKEY$
440 LINE(X,Y)-(X+19,Y+9),PSET,0,BF:IF A$="" THEN 470
450 IF A$=" "THEN X=X+3*F:Y=Y+3*M:PLAY"A":IFX<20OR X>498OR Y<10OR Y>189THEN700
460 F=20*((A$="4")-(A$="6")):M=10*((A$="8")-(A$="2"))
470 X=X+F:Y=Y+M
480 GET@(X,Y)-(X+19,Y+9),V%,G
490 IF V%(0)=0 THEN 550 ELSE IF V%(0)=11 OR V%(0)=24576 THEN 700
500 '----------MOVE  SIKA OR URI--------------
510 IF X+F=20 AND Y+M=10 THEN PLAY"EDA":LINE(20,10)-(39,19),PSET,4,BF:GOSUB740
520 IF X+F=480 AND Y+M=180 THEN PLAY"BDF":LINE(480,180)-(499,189),PSET,4,BF:GOSU
B740
530 GET@(X+F,Y+M)-(X+F+19,Y+M+9),T%,G:IF T%(0)>0 THEN X=X-F:Y=Y-M
540 PUT@(X+F,Y+M)-(X+F+19,Y+M+9),V%,PSET,4:PLAY"O2L32c"
550 PUT@(X,Y)-(X+19,Y+9),RIN%,PSET,2
560 '----------ONION $$$$--------------------
570 U=U+1:IF U=3 THEN U=0:PLAY"O3L32FB"
580 LINE(MX(U),MY(U))-(MX(U)+19,MY(U)+9),PRESET,,BF:LINE(PX(U),PY(U))-(PX(U)+19,
PY(U)+9),PRESET,,BF
590 MF(U)=20*((X<MX(U))-(X>MX(U))):MM(U)=10*((Y<MY(U))-(Y>MY(U)))
600 PF(U)=20*((X<PX(U))-(X>PX(U))):PM(U)=10*((Y<PY(U))-(Y>PY(U)))
610 MX(U)=MX(U)+MF(U):MY(U)=MY(U)+MM(U):PX(U)=PX(U)+PF(U):PY(U)=PY(U)+PM(U)
620 GET@(MX(U),MY(U))-(MX(U)+19,MY(U)+9),M%,G:GET@(PX(U),PY(U))-(PX(U)+19,PY(U)+
9),R%,G
630 IF M%(0)=-16264 OR R%(0)=-16264 THEN 700
640 IF M%(0)=63 OR M%(0)=110R M%(0)=254THEN MX(U)=MX(U)-MF(U):MY(U)=MY(U)-MM(U)
650 IF R%(0)=63 OR R%(0)=110R R%(0)=254THEN PX(U)=PX(U)-PF(U):PY(U)=PY(U)-PM(U)
660 PUT@(MX(U),MY(U))-(MX(U)+19,MY(U)+9),TA%,PSET,3+U:PUT@(PX(U),PY(U))-(PX(U)+1
9,PY(U)+9),TA%,PSET,5+U
670 GOTO430
680 '-------- CLR SCREEN---------
690 INTERVAL OFF
700 FOR E=0 TO 20:FOR C=0 TO7:COLOR=(1,A):BEEP1:BEEP0:COLOR=(5,A):NEXT C:NEXT E:
COLOR=(1,1):COLOR=(5,5)
710 NOKO=NOKO-1:IF NOKO=0 THEN 810 ELSE LOCATE71,20:COLOR 5:PRINTNOKO
720 LINE(20,10)-(499,189),PRESET,,BF:A$="5":GOTO 280
730 '----------SCORE--------------
740 SC=SC+10:LOCATE69,18:COLOR 3:PRINT USING"*******";SC
750 AA=AA+1:IF AA=BB THEN AA=0:BB=BB+2:LINE(588,170)-(604,186),PRESET,,BF:SYMBOL
(540,170),"ROUND-"+STR$((BB-3)/2),1,2,5:GOTO720
760 IF SC>HI THEN HI=SC:COLOR 6:LOCATE 69,12:PRINT USING"*******";HI
770 LOCATE72,20:COLOR 5:PRINT NOKO
780 RETURN
790 '-------- THE END------------
800 INTERVAL OFF
810 FOR V=1 TO 3:SYMBOL(10+V*2,130),"YOUR GAME IS OVER",4,8,V:NEXT V
820 SYMBOL(10,10),STR$(SC),8,4:SYMBOL(11,10),STR$(SC),8,5,3
830 PLAY"O5CDFEABDFE"
840 FOR W=0 TO 60:PRINT:NEXT:INPUT" PLAY AGIN [Y OR N]";AG$:IF AG$="Y" OR AG$="y
" THEN 90 ELSE END
850 '-INTERVAL-SUIKA------------
860 QX=INT(RND(1)*22)*20+40:QY=INT(RND(1)*16)*10+20
870 GET@(QX,QY)-(QX+19,QY+9),P%,G:IF P%(0)>0 THEN 860 ELSE 880
880 FOR SS=1 TO 4:PLAY"L64DA":PUT@(QX,QY)-(QX+19,QY+9),SUI%,PSET,SS-1:PUT@(QX,QY
)-(QX+19,QY+9),SUI%,PSET,SS:NEXT SS:RETURN
890 '-------------READ  DATA-----------------
900 FOR S=0 TO 12:READ R:SUI%(S)=R:NEXT S
910 RESTORE 970:FOR S=0 TO 9:READ R:URI%(S)=R:NEXT S
920 RESTORE 980:FOR S=0 TO 12:READ R:TA%(S)=R:NEXT S
930 RESTORE 990:FOR S=0 TO 11:READ R:FK%(S)=R:NEXT S
940 RESTORE 1000:FOR S=0 TO 12:READ R:RIN%(S)=R:NEXT S
950 RETURN
960 DATA 254,14,15,-254,13916,26214,26831,13198,-2186,-6553,14190,16639,-4096
970 DATA 63,120,248,952,2032,3488,16320,23424,32512,13312,100,1500
980 DATA24576,4623,280,-4048,-18738,3775,-32366,-10221,9344,-32,7171,-30784,7680
990 DATA 11,-32768,-8192,7168,896,496,255,-32743,-26621,13056,26208,1228
1000 DATA -16264,15372,1022,-12783,-27633,8704,16960,1044,128,-16,280,1008,-512
```

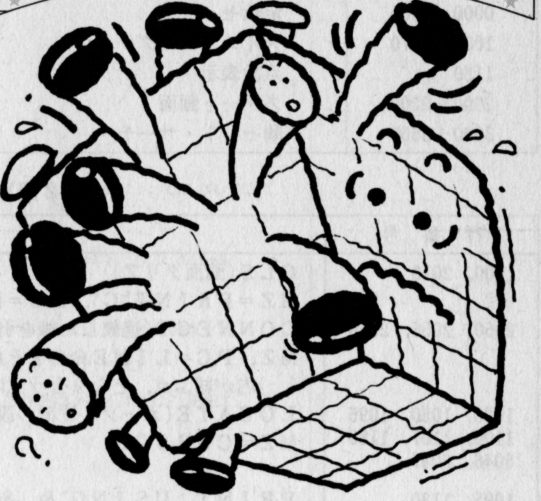


★僕の友人は岡山名物きびだんごをきじだんごと思っていたらしい。桃太郎のおともをしていたきじに由来するものと思っていたのだ。(千葉市・**戸村裕一15才**)……【**影**：残念でした。気味が悪いから"きみだんご"なのだ。】

FM-7/77/8用

3Dオセロ・ゲーム

中川　健二



みなさんはじめまして，私はマイコン歴3年，プログラマー4年の経験をもちます。今回は遊びで，オセロ・ゲームの立体版を作ってみました。あなたも3次元感覚にちょう戦してください。

■遊びかた

遊びかたは，普通のオセロと変わりありません。ただし，盤面は立体となっています。盤面は4×4×4となっており，当然相手の駒を囲める位置は上下左右前後，および各斜めの計26方向です。思いがけない所が裏返しできる楽しみがあります。2人対戦，およびコンピュータ対戦ができます。でも，2人対戦のほうが，楽しいようです。

■操作方法

まずプログラムをRUNすると，プレイヤー名を聞いてくるので，2人分入力してください。プレイヤー名を入れずに［RETURN］すると，コンピュータ指定となり，コンピュータ対戦ができます。つぎに先手を聞いてきますので，1か2を入力してください。これで，ゲーム盤が表示されます。

つぎのプレイヤーが画面上に表示されますから，その人は駒の位置を指定してください。指定方法は数字で，オセロ盤横に表示されている指示標を動かして，スペース・キーで駒を置くことができます。

1と3は四つの盤を，4と6は奥行，7と9は上下に指示標を移動させます。

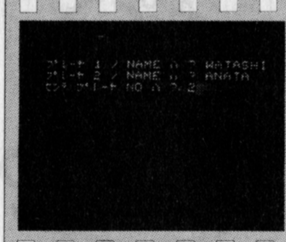
駒を置く場所がないときは，［N］を入力します。もし駒を置く場所があったときは，駒を置く場所を3個表示しますので，そこに駒を置いてください。

CHECKER FLAG

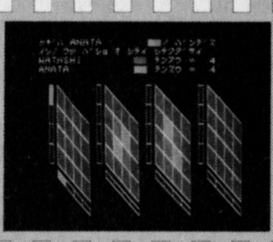
Dr.D：うむ，オセロ・ゲームを立体的に発展させた作品だな。実によくできとるぞ！

影：私もやってみましたが，テクニックとしては両はしのパネルをうめてしまうと楽なんです。エライ！　ついでに4Dオセロも作ってみたら？

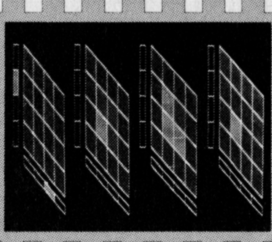
Dr.D：調子にのるな！ プログラムのほうは，丸い石をPUT，GETで表示したらよかったな。他機種への移植表も助かるね。こういう記事はつい選んでしまう。



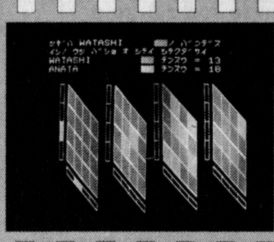
《写真1》まずはプレイヤーの名前を入力します



《写真2》立体ですから，どう変化するかな？



《写真3》4枚のパネルの両側をうめるのがグー！



《写真4》やってみると，どうして難しいネ！

FM-7

《第１表》プログラムの説明

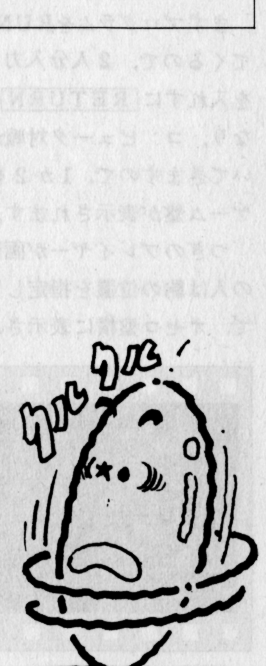
0000～0900	定数セット	3200	駒裏返し
1000～1170	メイン・プログラム	4000～4050	駒セット
1180	点数表示	5000～5130	駒位置入力
2000～2200	スタート画面	6000～6060	コンピュータの駒セット
3000～3500	駒セット・サーチ		

《第２表》他機種への移植表

行 番 号	変 更 か 所
900, 2010	ＣＬＳ(画面クリア)
	ＭＺ＝ＰＲＩＮＴ"Ｃ"，ＰＣ＝ＰＲＩＮＴ　ＣＨＲ＄(12)
2050, 2056, 2058	ＣＯＮＮＥＣＴ(連続した線を引く)
	ＭＺ，ＰＣ＝ＬＩＮＥ命令をそれぞれの線(四つ)にする
	(　)内が結ぶ点，となり合う点に対して行う
1020, 1050, 1095 1100, 1107, 1180 6046, 6047	ＬＯＣＡＴＥ(カーソル位置の設定) ＭＺ＝ＣＵＲＳＯＲ
1095, 1180	ＰＲＩＮＴ　ＵＳＩＮＧ"＆　＆"(書式指定＝文字)
	ＭＺ＝ＰＲＩＮＴ文とし，"＆　＆"間をＮ＄(Ｉ)にする
1125	ＳＷＡＰ　Ｐ１，Ｐ２(値の交換)
	ＭＺ＝(ＰＷ＝Ｐ２：Ｐ２＝Ｐ１：Ｐ１＝ＰＷ)とする
1130	ＢＥＥＰ(ブザーを鳴らす)
	なくてもよい。ＭＵＳＩＣ文にする
1180	ＣＯＬＯＲ(カラー指定)
	なくてもよい。ただしカラー指定されない
2060, 4040, 5110	ＰＡＩＮＴ(ぬりつぶし)
	駒のセットはＰＡＩＮＴで行っているので，ＰＡＩＮＴ文がなければ，ほかの方法で駒のセットをしなければならない
5010	Ｅ＄＝ＩＮＫＥＹ＄(キー入力)
	ＭＺ＝ＧＥＴ　Ｅ＄
画面は640×200ドットですが，画素数がちがうときは，つぎの定数を変更してください。 (310)横方向はＸ０，Ｚ０，Ｔ２，Ｔ４，Ｔ５，縦方向はＹ０，Ｔ１，Ｔ３，Ｔ６，Ｔ７を画素数に応じて倍なり1/2してください	

3D オセロ・ゲームのプログラム・リスト

```
100 '*****************************************************
110 '***                    3-D ｵｾﾛ                    ***
120 '***              (FM-8) BASICC ﾘｽﾄ                ***
130 '***                               K.NAKAGAWA      ***
140 '*****************************************************
190 DEFINT A-Z
200 DIM N$(2),N(2),A(3),U(3,3),CC(2)
210 DIM Q(4,4,4),D(2,2),ED$(6)
300 H1=0:V1=0:H2=0:V2=1:H3=0:V3=1:H4=34:V4=0:CP=6
310 T1=20:T2=20:T3=10:X0=50:Y0=50:Z0=120:T4=10:T5=10:T6=7:T7=7
320 CC(1)=1:CC(2)=6:T=0
330 D(1,1)=1:D(1,2)=4:D(2,1)=2:D(2,2)=3
340 ED$(1)="3":ED$(2)="1":ED$(3)="6":ED$(4)="4":ED$(5)="9":ED$(6)="7"
900 CLS
1000 ' ﾒｲﾝ
1010 FOR I=1 TO 2
1020 LOCATE H1,V1+I-1:PRINT USING "ﾌﾟﾚｰﾔ # ﾉ NAME ﾊ ";I;:INPUT N$(I):IF N$(I)=""
 THEN N$(I)="CPU":'CPU
1030 NEXT
1040 '
1050 LOCATE H2,V2+1:INPUT "ｾﾝﾃ ﾌﾟﾚｰﾔ NO ﾊ ";P1$
1052 IF P1$="" THEN P1=1 ELSE P1=VAL(P1$)
1055 IF P1=1 OR P1=2 THEN P2=3-P1:GOTO 1070
1060 GOTO 1050
1070 GOSUB 2000:'ｽﾀｰﾄ ｶﾞﾒﾝ
1080 '
1090 FOR G=9 TO 64
1095 LOCATE H1,V1:PRINT USING "ﾂｷﾞﾊ &                    &";N$(P1);:COLOR CC(P1):PRINT "■■
";:COLOR 7:PRINT "ﾉ ﾊﾞﾝﾃﾞｽ"
1096 T=0:IF N$(P1)="CPU" THEN GOSUB 6000:GOTO 1098
1097 GOTO 1100
1098 IF RT=0 THEN 1140
1099 GOTO 1125
```



★「私…。」この作品は優秀でありましたが，一部カットさせていただきました。(大阪市・ＥＡＲＴＨ　ＳＨＡＫＥＲ)
……【影：かってにカットするとカッとくるな。編：カッカッカッと笑っちゃう！影：カッカッ

```
1100 LOCATE H2,V2:PRINT "ｲｼﾉ ｳﾂ ﾊﾞｼｮ ｵ ｼﾃｲ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ ":BEEP:GOSUB 5000
1105 LOCATE H2,V2:PRINT "                              "
1106 LOCATE H1,V1:PRINT "                           "
1107 FOR I=0 TO TK+1:LOCATE H4,V4+I:PRINT"      ":NEXT I
1110 TK=0:IF E$<>"N" THEN 1130
1120 T=1:GOSUB 6000:T=0:IF TK<>0 THEN 1100
1125 SWAP P1,P2:GOTO 1095
1130 GOSUB 3000:IF RE=1 THEN BEEP:GOTO 1095:'ｲｼ SET
1140 GOSUB 1180
1150 SWAP P1,P2:NEXT G:PRINT "ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞ !!"
1160 INPUT "ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｼﾏｽｶ ";I$:IF I$="Y" THEN GOTO 1070
1170 END
1180 FOR I=1 TO 2:LOCATE H3,V3+I:PRINT USING "&                 & ";N$(I);:COLOR CC(I
):PRINT "■■";:COLOR 7:PRINT USING " ﾃﾝｽｳ = ##";N(I):NEXT I:RETURN
2000 '
2010 CLS:A(1)=1:A(2)=1:A(3)=1:'START ｶﾞﾒﾝ
2011 FORK1=1TO4:FORK2=1TO4:FORK3=1TO4:Q(K1,K2,K3)=0:NEXT K3,K2,K1:'ﾊﾞﾝ ｲﾆｼｬﾙ
2020 T41=4*T1:T42=4*T2:T43=4*T3
2030 FOR I=0 TO 3
2040 X=X0+I*Z0:Y=Y0
2050 CONNECT (X,Y)-(X,Y+T41)-(X+T42,Y+T41+T43)-(X+T42,Y+T43)-(X,Y),7,PSET
2055 TX=X-T4-T5
2056 CONNECT (TX,Y)-(TX,Y+T41)-(TX+T4,Y+T41)-(TX+T4,Y)-(TX,Y),7,PSET
2057 TY=Y+T41+T6
2058 CONNECT (X,TY)-(X,TY+T7)-(X+T42,TY+T7+T43)-(X+T42,TY+T43)-(X,TY),7,PSET
2060 PAINT (X+1,Y+2),4,7
2070 FOR L=1 TO 3
2080 X1=X+L*T2:Y1=Y+L*T3
2090 LINE@ (X1,Y1)-(X1,Y1+T41),PSET,7
2095 LINE@ (X1,Y1+T41+T6)-(X1,Y1+T41+T6+T7),PSET,7
2100 NEXT L
2110 FOR L=1 TO 3
2120 Y1=Y+L*T1
2130 LINE@ (X,Y1)-(X+T42,Y1+T43),PSET,7
2135 LINE@ (TX,Y1)-(TX+T4,Y1),PSET,7
2140 NEXT L
2150 NEXT I
2170 S=0:FORX=2TO3:P1=3-P1:FORY=2TO3:P1=3-P1:FORZ=2TO3:P1=3-P1:GOSUB 4000:NEXT Z
,Y,X
2180 C=CP:GOSUB 5100
2190 GOSUB 1180
2200 RETURN
3000 '
3010 'ｲｼ SET
3020 RE=1:S=0:'NG
3030 IF Q(A(1),A(2),A(3))<>0 THEN RETURN
3040 C=CC(P1):U(0,1)=A(1):U(0,2)=A(2):U(0,3)=A(3)
3050 '
3100 FOR K1=-1 TO 1:FOR K2=-1 TO 1:FOR K3=-1 TO 1:UA=0:P(1)=A(1):P(2)=A(2):P(3)=
A(3)
3110 P(1)=P(1)+K1:P(2)=P(2)+K2:P(3)=P(3)+K3
3120 FOR K4=1 TO 3:IF P(K4)<1 OR P(K4)>4 THEN 3500 ELSE NEXT K4
3130 'ｱｲﾃ ﾁｪｸ
3140 IF Q(P(1),P(2),P(3))=0 THEN 3500
3150 IF Q(P(1),P(2),P(3))=P1 AND UA=0 THEN 3500
3155 IF Q(P(1),P(2),P(3))=P1 THEN 3200
3160 UA=UA+1:U(UA,1)=P(1):U(UA,2)=P(2):U(UA,3)=P(3):GO TO 3110
3200 'ｳﾗ
3205 IF UA=0 THEN 3500
3207 RE=0:IF T=1 THEN RETURN
3210 FOR K4=S TO UA:X=U(K4,1):Y=U(K4,2):Z=U(K4,3)
3220 GOSUB 4000:S=1:NEXT K4
3500 NEXT K3,K2,K1:RETURN
4000 'ｲｼ ｵｸ
4010 N(P1)=N(P1)+1:IF S=1 THEN N(P2)=N(P2)-1
4020 X1=X0+(X-1)*Z0+(Y-1)*T2+1
4030 Y1=Y0+(Y-1)*T3+(Z-1)*T1+2
4040 PAINT (X1,Y1),CC(P1),7
4045 Q(X,Y,Z)=P1
4050 RETURN
5000 'INPUT
5010 E$=INKEY$:IF E$="" THEN 5010
5020 IF E$=" " THEN RETURN ELSE IF E$="N" THEN RETURN
5030 FOR I=1 TO 6:IF E$=ED$(I) THEN 5050
5040 NEXT I:GOTO 5010
5050 E=VAL(E$):E1=((E-1)¥3)+1:E2=4-((E-1) MOD 3)-1:E3=((A(E1)+E2-1) MOD 4)+1
5060 C=0:GOSUB 5100
5070 C=CP:A(E1)=E3:GOSUB 5100:GOTO 5010
5100 'ｼﾃｲ
5110 X1=X0+(A(1)-1)*Z0-T4-T5+1:Y1=Y0+(A(3)-1)*T1+2:PAINT (X1,Y1),C,7
5120 X1=X0+(A(1)-1)*Z0+(A(2)-1)*T2+1:Y1=Y0+T41+T6+(A(2)-1)*T3+2:PAINT (X1,Y1),C,
7
5130 RETURN
6000 'CPU
6005 C=0:RT=0:GOSUB 5100
6010 FORL1=1TO2:FORL2=1TO2:FORL3=1TO2
6020 FORM1=1TO2:FORM2=1TO2:FORM3=1TO2
6030 A(1)=D(L1,M1):A(2)=D(L2,M2):A(3)=D(L3,M3)
6040 GOSUB 3000:IF RE=1 THEN 6050 ELSE IF T=0THEN 6060
6045 TK=TK+1:IF TK<>1 THEN 6047
6046 LOCATE H4,V4:PRINT "ｳﾂﾃ=":LOCATE H4,V4+1:PRINT "X Y Z"
6047 LOCATE H4,V4+TK+1:PRINT USING "# # #";A(1),A(2),A(3):IF TK=3 THEN 6060
6050 NEXT M3,M2,M1,L3,L2,L1:LOCATE H1,V1:RT=1:IF T=1 THEN RETURN ELSE PRINT "ｳﾂﾃ
ﾅｼ !!"
6060 C=6:GOSUB 5100:RETURN
```



★ＰＣ－88mkⅡでリストを復活させるには，Ｈ8001番地にＨ23を，Ｈ8002に０，Ｈ8003にＨ３Ａを入れてみるとたいてい成功します。（滋賀県甲西町・関　英夫16才）……【編：たいていというのが不気味だね。影：さ〜て？】

FP-1000/1100用

ZAXES



細野　潔

あなたはZAXESを操作し，逃げる敵のSHIPを追いかけ，破壊してください。トンネル内は強い磁気を帯びたところがあり，どんどん壁のほうへ流されてしまいます。また，いん石もこちらに向かってきますので，よけてください。

遊びかた

キーは，[1][3][7][9]で移動，[5]でビーム発射です。ZAXESは，斜めに動きます。1度キーを押すと，どんどん加速がつき，反対側のキーを押すと減速をはじめ，やがて向きを変えます。なお，加速がつくのは左右移動のみです。

上下左右にある壁，いん石にぶつからないようにして，SHIPを5機破壊すると，1面クリアです。ZAXESは，5機あります。

画面表示について

SCOREの横にある矢印は，磁気の向きを表しています。

- ⇧⇧⇧…磁気はない。表示外色は緑色となる。
- ⇦⇦⇦…磁気は左向き。ZAXESは左に流される。表示外色は紫。
- ⇨⇨⇨…磁気は右向き。ZAXESは右に流される。表示外色は水色。

画面右上のSHOOTとは，残りのビーム数です。0になると，ゲーム・オーバー。なお，破壊したSHIP数は，画面下に表示されます。

キャラクタについて

♣（敵のSHIP）…ランダムに動く。近づくことも，攻撃もしない。ステージが進むと，その行動範囲が広がる。POINTS 30～？，SHOOT数 ＋5。

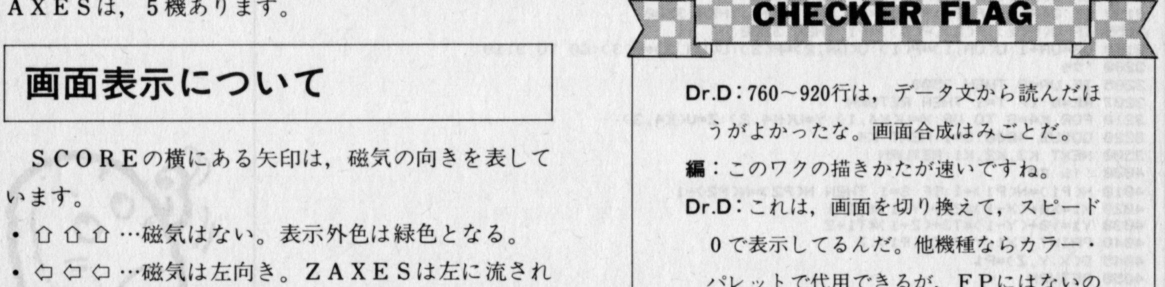
●●•（いん石）…一番近づいたとき（大きないん石のとき）だけぶつかる（小さいときは，当たっても影響なし）。破壊可能。POINTS 80～？，SHOOT数 ＋5。

CHECKER FLAG

Dr.D：760～920行は，データ文から読んだほうがよかったな。画面合成はみごとだ。

編：このワクの描きかたが速いですね。

Dr.D：これは，画面を切り換えて，スピード0で表示してるんだ。他機種ならカラー・パレットで代用できるが，FPにはないので，このようなテクニックが必要なわけだ。



《写真1》タイトルは3画面の合成です　**《写真2》ステージ1。準備はいいかな？**　**《写真3》GO！　ピピッー!! むむ，磁気がー**　**《写真4》ズガガ～ン!! ハイ・レベルの作品**

★影さん軽いおはなしをしよう。ぷかぷか，ふわふわ。（埼玉県入間郡・小峰直樹13才）……【影：重いおはなし。私のはいているクツは1足で1キロもある。編：で，はなしは？影：ゲタとちがってクツにはハがなし！】

プログラムについて

ＦＰの白黒３画面の画面合成を使っています。青と赤画面に背景を描き，交互に切りかえています。見ようによっては，流れるように見えないかもしれませんが，そこはかんべんしてください。

ＲＵＮするとしばらくなにも写りませんが，実は必死にこの背景を描いているのです。

《第１表》変数表

FS	ZAXES数
PH	SHOT SHIP数
SH	ビーム数
CC	磁気のカウンタ

評…ユニークなイラストだね！（編）



by たっちゃん

ZAXESのプログラム・リスト

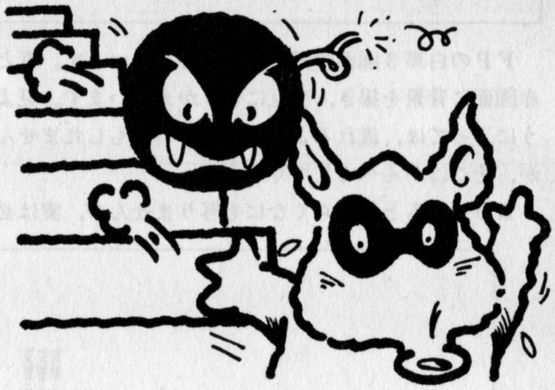
```
10 CLEAR:SCREEN 2:GOSUB760
20 FS=5:SC=0:HP=0:SH=30:M=1:MM=1:EY=20:ESY=2:S1=5:S2=6:GOTO510
30 ZX=20:ZY=17:XX=0:YY=0:CX=0:PP$=P1$:SX=21:SY=8:CC=10:MX=20:MY=12:MC=-1
40 '
50 '=== MAIN LOOP ===
60 K$=INKEY$:CALL&H0703
70 SCREEN 2,S1,4,1:SWAPS1,S2
80 ON VAL(K$) GOTO 90,,100,,110,,150,,160:GOTO170
90 CX=-1:YY= 1:PP$=P2$:GOTO170
100 CX= 1:YY= 1:PP$=P1$:GOTO170
110 PRINTCSR(ZX+1,ZY-1)"彡";:BEEPON:BEEPOFF
120 PE=PEEK(&H8FB1+INT(ZX)+INT(ZY)*40):IF PE=>242 GOTO 440
130 PRINTCSR(ZX+1,ZY-1)" ":SH=SH-1:LOCATE36,0:PRINTUSING"###";SH
140 IF SH GOTO170 ELSE FS=1:GOTO370
150 CX=-1:YY=-1:PP$=P2$:GOTO170
160 CX= 1:YY=-1:PP$=P1$
170 XX=XX+CX:ZY=ZY+YY
180 ZX=ZX+XX/2+CO:IF ZX<=1 OR ZX=>37 OR ZY<=1 OR ZY=>23 GOTO 370
190 PRINTCSR(EX,EY)"    ";CSR(ZX,ZY)PP$;:EX=ZX:EY=ZY
200 '--- SHIP ---
210 SX=SX+INT(RND(1)*3)-1:SY=SY+INT(RND(1)*3)-1
220 IF HP=4 AND INT(RND(1)*M) THEN SX=SX+(EX>SX)-(EX<SX)
230 SX=SX-(SX<=11-MM)+(SX=>28+MM):SY=SY-(SY<=9-MM)+(SY=>15+MM)
240 PRINTCSR(ESX,ESY)"  ";CSR(SX,SY)"軍月";:ESX=SX:ESY=SY
250 '--- METEO ---
260 IF MC=>5 THEN MX=RND(1)*5+18:MC=-1:IF RND(1)*M>.8THEN MY=ZY:MXX=SGN(ZX-MX)
ELSE MY=RND(1)*6+9:MXX=RND(1)*3-1
270 MX=MX+MXX:MC=MC+1:PE=PEEK(&H9000+MX+MY*40)
280 IF MC>=3 AND (PE=>249 AND PE<=252) GOTO 370
290 PRINTCSR(EMX,EMY)" "CSR(MX,MY)MP$(MC):EMX=MX:EMY=MY
300 '--- CURVE ---
310 IF CC THEN CC=CC-1:GOTO60
320 CO=INT(RND(1)*3)-1:CC=55-M*15:BEEP:BEEP:BEEP:IF CC<=10 THEN CC=10
330 IFCO<0THEN SS$="♠"ELSE IFCO>0 THEN SS$="♥" ELSE SS$="〒"
340 COLOR ,,,CO+4:PRINTCSR(17,0)SS$;SS$;SS$:GOTO60
350 '
360 '=== BOMB ! ===
370 PRINTCSR(EX,EY)"    ":IF ZX<=1THEN EX=1 ELSE IF ZX=>37 THEN EX=37
380 COLOR ,,,2:FORI=0TO5:PRINTCSR(EX,EY)PP$;:BEEPON:BEEPOFF:FORJ=0TO100:NEXT
390 PRINTCSR(EX,EY)"円秒人":BEEPON:BEEPOFF:FORJ=0TO100:NEXT:NEXT
400 FORI=0TO2000:NEXT:PRINTCSR(EX,EY)"    ":FS=FS-1
410 IF FS GOTO 510 ELSE 690
420 '
430 '=== HIT ! ===
440 IF PE>=244 THEN SX=MX:SY=MY:SCC=50 ELSE HP=HP+1:SCC=0
450 COLOR ,,,1:SC=SC+SCC+INT(RND(1)*5+3)*10*M
460 PRINTCSR(SX,SY)"円人":SH=SH+5
470 FOR I=0 TO 20:BEEPON:BEEPOFF:FOR J=0 TO 50:NEXT:NEXT
480 PRINTCSR(SX,SY)"  ";CSR(ZX+1,ZY-1)" "
490 '
500 '== SCORE ! ===
510 SCREEN 2,7,4,0:COLOR ,,,4: SCC=0:CO=0:LOCATE 1,0
520 PRINTUSING"SCORE #####  [[ 〒〒〒 ]]  木区 # SHOOT ###";SC;FS;SH
530 PRINTCSR(3,24)"SHOT SHIPS ";STRING$(HP,"字");
540 IF HP=>5 THEN 610
550 PRINTCSR(12,12)"日秒分 STAGE ";M;"分秒日"
560 FORI=0TO3000:NEXT:PRINTCSR(12,12)STRING$(20," ")
570 PRINTCSR(EX,EY)"    "CSR(ESX,ESY)"  ":GOTO 30
580 '
590 '=== CLEAR ===
600 IF M=>3 THEN MM=6 ELSE MM=M*2
610 BN=M*100+SH*20:SC=SC+BN:COLOR ,,,6
620 PRINTCSR(13,11)"日秒分 CLEAR 分秒日"CSR(12,13)"BONUS ••• ";BN
630 FORI=1TO30:SCREEN 2,S1,7,0:SWAPS1,S2:FORJ=0TO100:NEXT
640 BEEPON:BEEPOFF:NEXT:FORI=0 TO3000:NEXT
650 HP=0:SH=40-M*10:IF SH<=10 THEN SH=10
660 SCREEN 2,7,4:M=M+1:CLS:GOTO510
670 '
680 '== GAME OVER ==
690 SCREEN 2,7,4,0:COLOR ,,,0:PRINTCSR(11,8)"日秒分 GAME OVER 分秒日"
700 IF SC>HS THEN HS=SC:PRINTCSR(10,10)"YOU ARE TOP PLAYER":BEEP:BEEP:BEEP
710 CALL&H0703:PRINTCSR(12,12)"HI-SCORE•••";HS
720 PRINTCSR(15,15)"TRY AGAIN ?";:A$=INPUT$(1)
730 IF A$="N" THEN END ELSE SCREEN 2,7,4,0:CLS:GOTO20
740 '
750 '=== SCREEN ===
760 DEFCHR$(251)="8082FC5090600000" '町
770 DEFCHR$(252)="18140B0F7B1F32CC" '区
780 DEFCHR$(249)="1828D0F0DEF84C33" '木
790 DEFCHR$(250)="01413F0A09060000" '区
800 DEFCHR$(242)="0030F87830808000" '軍
810 DEFCHR$(243)="0C1E1F0D03070703" '月
820 DEFCHR$(254)="1800002400000042" '彡
830 DEFCHR$(244)="3C5AAF9FBD954A3C" '日
840 DEFCHR$(245)="0018345E5A2C1800" '時
850 DEFCHR$(246)="0000001818000000" '分
860 DEFCHR$(247)="144AA009B208A550" '秒
870 DEFCHR$(241)="025080D4A0C90004" '円
880 DEFCHR$(253)="10810A47150B2489" '人
890 DEFCHR$(232)="080CFA8181FA0C08" '♠
900 DEFCHR$(233)="10305F81815F3010" '♥
910 DEFCHR$(248)="182442E72424243C" '〒
920 DEFCHR$(235)="066FFFF66C1E1E0C" '♣
930 WIDTH40:DEFINTA-Y:RANDOMIZE:SCREEN 2,0:COLOR 4,,,1:BEEPOFF
940 PRINTCSR(8,3)"[graphic]"
950 PRINTCSR(8,4)"[graphic]"
960 PRINTCSR(8,5)"[graphic]"
970 PRINTCSR(8,6)"[graphic]"
980 PRINTCSR(8,7)"[graphic]"
990 PRINTCSR(5,13)"木区\╭─╮ ╭─╮/町木"
1000 PRINTCSR(5,14)"  \|7| |9|/"
1010 PRINTCSR(5,15)"   ╰─┬─╯         SHIP 軍月  [30~?]"
1020 PRINTCSR(5,16)"FIRE─┤5├─FIRE"
1030 PRINTCSR(5,17)"   ╭─┴─╮       METEO 日時分 [80~?]"
1040 PRINTCSR(5,18)"  /|1| |3|\"
1050 PRINTCSR(5,19)"木区/╰─╯ ╰─╯\町木"
1060 P1$="町木 ":P2$=" 木区":DIM MP$(5)
1070 MP$(0)="分":MP$(1)="時":MP$(2)="時":FORI=3TO5:MP$(I)="日":NEXT
1080 SCREEN 2,0,3:X1=120:X2=200:Y1=70:Y2=130
1090 FORP=1TO 18STEP4:I=P*P/6:QUAD(X1-I*2,Y1-I)-(X2+I*2,Y2+I),1:NEXT
1100 FORP=3TO 18STEP4:I=P*P/6:QUAD(X1-I*2,Y1-I)-(X2+I*2,Y2+I),2:NEXT
1110 FORP=2TO 18STEP2:I=P*P/6:QUAD(X1-I*2,Y1-I)-(X2+I*2,Y2+I),3:NEXT
1120 PLOT(120,70)-(12,16),3:PLOT(200,70)-(308,16),3
1130 PLOT(120,130)-(12,184),3:PLOT(200,130)-(308,184),3
1140 SCREEN 2,7,4,0:PRINTCSR(13,20)"HIT ANY KEY !!";:A$=INPUT$(1)
1150 CLS:RETURN
1160 '
1170 ' <<<< ZAXES >>>>  1984,6,24
```

★どうしてnamcoがもうかるのかわかった！namcoを反対にするとocman（億万）だからである!!（大阪府摂津市・摂津一中Ｐ８mkII）……【編：ベーマガの逆はガマーベ！だからー。一同：ガンマンベー!!】

JR-100用

ミステリー・ホール

小田桐 二郎



ストーリー

オレは，休暇をもらい，ピクニックへ行くことにした。オレの名前はアカベー。毎日，テレビ・ゲームの中で働いている。

そのオレが，ある日ピクニックへ行ったまではよかったが，足をすべらせ穴に落ちてしまった。それはなんと，底のないおそろしい穴だった。

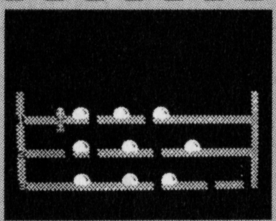
ゲームの説明

オレの移動は，左は←のキー，右は→のキー，ジャンプは↑のキーで，止まることはできない。壁とバクダンをさけて，できるだけ下へ降りてほしい。

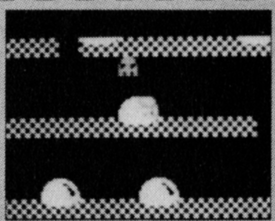
ゲームはRUNの後，すぐスタートです。

《第１表》プログラムの説明

200	メイン・ルーチン
400	穴に落ちた処理
500	どうくつを描く
700	ぶつかった処理
800	GAME OVER
900	MUSIC サブ
1100	DATA(MUSIC)
1250	DATA(キャラクタ)



《写真１》それ，穴からとび降りて進め！

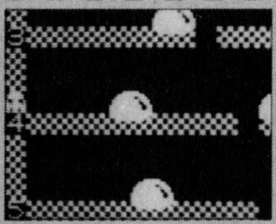


《写真２》ジャンプ！ このタイミングが難しい

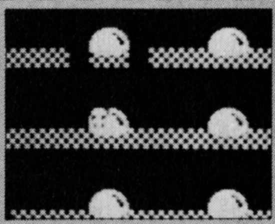
CHECKER FLAG

Dr.D：たいへんよろしい！リストも短くスッキリしてるし，たいていの処理はデータ文に入っている。これは，高速化にもつながるから，ぜひ見習うべきだ。

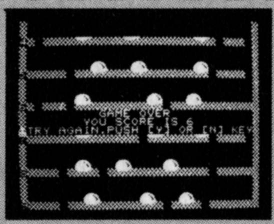
編：画面が少しさびしいので，もう少し飾りをつけてもよかったですね。



《写真３》壁にぶつかってOUT！



《写真４》バクダンにぶつかってもOUT！



《写真５》動きが速いから，ほんと難しいんだ！

★10月号の裏表紙の人は器用ですね。こっちを向きながらクツのひもを結んでる。（大阪市西区・**吉村行雄14才**）……【**影**：やってやれないことはない！えい，やっ！**編**：あれれ，器用ですね！クツの先から指をだしてー。】

ミステリー・ホールのプログラム・リスト

```
10 CLS:OPTION CMODE1
20 DIM A(27,2)
30 N=3:V=$C100:GOSUB 780
40 A$="▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
50 B$="▒                              ▒"
60 RESTORE 1100:FOR W=1 TO 27:READ A(W,2),A(W,1):NEXT
70 RESTORE 1250:FOR W=0 TO 47
80 READ H:POKE $C080+W,H:NEXT
100 FOR U=1 TO 3:GOSUB 510:NEXT
200 REM ------------------------
210 Y=13:IF J>0 THEN J=J-1:Y=11:GOTO 260
211 IF J=0 THEN J=-1:GOTO 260
220 PICK D:BEEP1:BEEP0:IF D=54 THEN I=-1:C=149
230 IF D=57 THEN I=1:C=148
240 IF D=56 THEN J=3
250 IF PEEK(V+(Y+1)*32+X)=0 THEN GOTO 400
260 POKE V+B*32+A,0:X=X+I:S=PEEK(V+Y*32+X):POKE V+Y*32+X,C:A=X:B=Y
270 IF S<>0 THEN GOTO 710
280 GOSUB 300
290 GOTO 210
300 FOR Q=1 TO 40:NEXT:RETURN
400 REM -------------------------
401 POKE V+B*32+A,0
410 FOR W=0 TO 2
420 POKE V+(Y+W)*32+X,C:GOSUB300:POKE V+(Y+W)*32+X,0
430 NEXT
450 GOSUB 510:GOTO 210
500 REM ------------------------
510 LOCATE 23,0:PRINT B$;" ";B$;" ";B$;" ";A$
520 K=K+1:LOCATE 22,0:PRINT K
530 FOR W=1 TO 3:R=RND(5)+5
540 R=RND(5)+5:T=T+R
550 IF PEEK(V+18*32+T)=0 THEN T=T-R:GOTO 540
560 IF PEEK(V+18*32+T+1)=0 THEN T=T-R:GOTO 540
570 LOCATE 21,T:PRINT FLD(1);"01":LOCATE 22,T:PRINT FLD(1);"23"
580 NEXT:T=0
590 FOR W=1 TO 3
600 R=RND(29)+1
610 IF PEEK(V+21*32+R)<>0 THEN GOTO 600
620 FOR Q=1 TO 5
630 IF PEEK(V+22*32+R+Q-3)=0 THEN GOTO 600
640 NEXT
650 POKE V+22*32+R,0
660 NEXT:RETURN
700 REM ------------------------
710 GOSUB 300
720 N=N-1:IF N=0 THEN GOTO 810
730 M=1:GOSUB 910
740 LOCATE Y,0:PRINT B$:LOCATE13,0:PRINT B$
750 GOSUB 780
760 GOTO 210
770 REM ------------------------
780 J=0:X=1:I=1:C=148:A=X:B=Y:RETURN
800 REM ------------------------
810 LOCATE 11,10:PRINT "GAME OVER"
820 LOCATE 12,8:PRINT "YOU SCORE IS ";K-3
830 M=2:GOSUB 910
840 LOCATE 13,1:PRINT "TRY AGAIN.PUSH [Y] OR [N] KEY"
850 PICK D:IF D=89 THEN CLS:GOSUB 780:K=0:N=3:GOTO 100
860 IF D=78 THEN CLS:END
870 GOTO 850
900 REM --------------------
910 IF M=1 THEN RESTORE 1200
920 IF M=2 THEN RESTORE 1150
930 POKE $C80B,$E0
960 READ E,F
961 IF E=99 THEN F=1:GOSUB 1010:RETURN
970 IF E=0 THEN GOSUB 1010:GOTO 960
980 POKE $C804,A(E,1):POKE $C805,A(E,2):GOSUB 1020
990 GOTO 960
1010 POKE $C80B,0:GOSUB 1020:POKE $C80B,$E0:RETURN
1020 FOR W=1 TO 90*F:NEXT W:RETURN
1100 REM ---------------------
1110 DATA 4,$73,4,$33,3,$F6,3,$8D,3,$87,3,$55,3,$25,2,$F7,2,$CD
1120 DATA 2,$A4,2,$7E,2,$5A,2,$38,2,$18,1,$FA,1,$DD,1,$C2,1,$A9
1130 DATA 1,$91,1,$7A,1,$65,1,$51,1,$3E,1,$2D,1,$1B,1,$0B,0,$FC
1140 REM ---------------------
1150 DATA 10,1,10,1,10,1,10,1,10,1,10,1,8,1,6,1,8,1,8,2,8,2
1160 DATA 11,2,11,1,11,1,11,1,11,1,11,1,10,1,8,1,6,4
1170 DATA 0,1,13,2,13,1,13,1,13,1,13,1,13,1,11,1,10,1,11,1,13,1
1180 DATA 0,1,15,2,15,1,13,1,11,1,10,1,10,1,11,1,10,1,8,1,11,1
1190 DATA 10,1,8,1,6,1,99,99
1200 REM ---------------------
1210 DATA 11,1,10,1,8,1,6,1,11,1,10,1,8,1,6,1,11,2,99,99
1250 REM ---------------------
1260 DATA 7,31,63,127,127,255,255,255,224,248,156,238,230,243,243,255
1270 DATA 255,255,63,51,204,204,51,51,255,254,251,51,204,204,51,51
1280 DATA 60,126,126,153,187,255,219,219,60,126,126,153,221,255,219,219
```

★最近ＯＦコーナーでの盗作がめだつ！みんなっ，オリジナルで載ろうぜっ!!（東京都葛飾区・黒田　晃15才）…
【つぐ美：オリジナルって，すごく重みのある言葉なんです。もちろん，夢がなくては書けませんけど♥】

JR-100用

SHERIFF

塚原　宏幸



HOW TO PLAY

最近まで平和だったこの街にも，事件がたびたび起こるようになり，本部から３人の保安官がやってきました。あなたはその保安官となり，さまざまな事件を解決してください。

場面その１

あなたは，オバケを退治しにきています。オバケはやっつけようがないので，オバケの卵を割って，全部こわしてください。

大きい卵と小さい卵がありますが，大きい卵はこわせません。小さい卵をすべてこわすと，つぎの場面へワープします。

場面その２

ここは，世界一のかき氷専門店の，大冷蔵庫です。そこに，ペンギンが巣を作っています。

あなたは，そこにある氷を，ペンギンに投げつけてやっつけてください。

場面その３

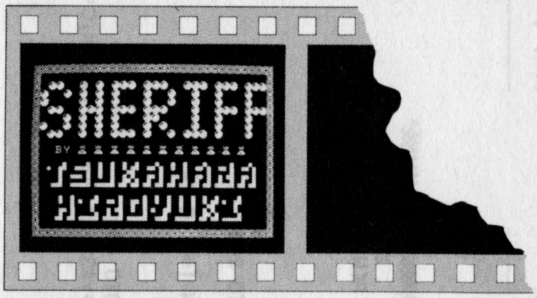
この街にある自衛基地に，ＡＬＩＥＮがおそってきました。しかし，そこの自衛隊員はみんな逃げて行ってしまったので，あなたがそこへ行って，ＡＬＩＥＮを退治してください。

自衛隊基地には大砲がたくさんあるので，それでＡＬＩＥＮを撃ち殺してください。その大砲には射程距離があって，あまり遠くまでとどかないのであしからず。

場面その４

ここは，だれも入ったことのないジャングルです。ちょくちょく魔物が出現すると聞いて行ってみたら，なるほどうじゃうじゃいます。

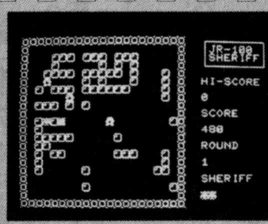
木にふれると，木は穴にうまってしまいます。そこで，魔物がその穴に落ちたときに，うまくふみつぶすと魔物は穴にうまって死にます。



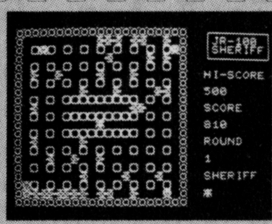
《写真１》４面まで，面ごとパターンが変わります



《写真２》１面はオバケから逃げて卵を割ります



《写真３》２面はペンギンに氷をぶつけます



《写真４》３面は大砲でエイリアンを撃ちます



《写真５》４面まで行ったら終わっちゃいました！

★僕は知っている。デザ部の人たちは絵を描くとき絵かき歌を歌っているということを。（兵庫県洲本市・さんさむくん14才）……**【デザ部：♪ひ〜とつ絵をかくには絵ふでを使い♪影：♪ふ〜たつ絵ふでで顔を洗う♪】**

場面その4までを全部クリアすると，ティー・タイムとなり，適当なキーを押すまでつぎのゲームは始まりません。

キー操作

キー操作は[I][J][K][M]のみで，各アクションはふれるだけでOKです。

あとがき

このゲームを作り上げるのに，なんと1か月かかったんです。苦労したんですよ。このゲームは，本当に四つのまったくちがうゲームができちゃうんです。そのため，リストがだいぶ長くなってしまいました。

このゲームが難しすぎると思う人は，FIND“I＝I＋”とやって，IF　I＝のつぎにくる数字を少なくしてください。

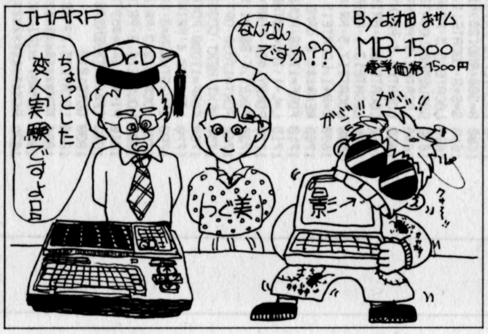
それでは，がんばって入力してください。

CHECKER FLAG

Dr.D：290～350行は，表示するキャラクタがスペースとダブル・コーテーションだけだから，これほど長く書くのはどうかな？

データ文のビットとして記憶させておいて，そのデータを配列変数に代入してFOR　NEXTで表示させるべきだな。

影：そうだ，そうだ！　ん？



by おオ田 おサム

評…ほんと，なんなんだ??（影）



by タイガーシャーク

評…10年後はもっと恐しい!!（編）

SHERIFFのプログラム・リスト

```
100 REM ************************
110 REM ***** [ SHERIFF ] *****
120 REM ************************
130 CLS:OPTIONCMODE1:DIMX(4),G(4),Z(4),S(4),H(4):N=1:G(1)=660:G(2)=700
140 G(3)=750:G(4)=810:S=0:R=1:H=0:L=3:L$="!!!"
150 S(1)=1100:S(2)=1220:S(3)=1310:S(4)=1460
160 FORF=$C000TO$C09F:READK$:K$="$"+K$:POKEF,VAL(K$):NEXT
170 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,99,FF,24,5A,FF,99,99,24
180 DATA3C,4E,9F,BF,FF,FF,7E,3C,7E,C3,81,81,81,81,C3,7E
190 DATA81,3C,42,42,42,42,3C,81,00,7E,C3,81,81,C3,7E,3C
200 DATAA5,5A,A5,5A,5A,A5,5A,A5,3C,5A,FF,C3,81,C3,FF,66
210 DATA3C,5A,5A,E7,C3,42,7E,E7,7E,99,FF,C3,DB,66,3C,E7
220 DATA24,99,FF,A5,99,99,24,E7,3F,04,16,E9,E9,16,04,3F
230 DATAFC,20,68,97,97,68,20,FC,00,7E,C3,BD,BD,C3,7E,3C
240 DATA00,00,18,2C,3C,18,00,00,18,24,18,66,18,E7,18,3C
250 DATA7E,81,B1,A1,81,81,81,7E,2A,54,2A,00,3C,5A,E7,FF
260 DATA54,2A,54,00,3C,66,DB,FF,7C,FE,1F,07,07,1F,FE,7C
270 REM **** DEMONSTRATION ****
280 CLS:PRINTFLD(1);"&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&"
290 PRINT:PRINTFLD(1);'  ""   " " """ """  """ """ """'
300 PRINTFLD(1);' "  " " "  "  "  "  "   "'
310 PRINTFLD(1);' "    " " "  "  "  "  "   "'
320 PRINTFLD(1);'  ""  """ """ """   " """ """'
330 PRINTFLD(1);'    " " " "   ""   "  "  "'
340 PRINTFLD(1);' "  " " " "  " "  "  "  "'
350 PRINTFLD(1);'  ""  " " """ "  " """ "   "'
360 PRINT:PRINT"   BY";FLD(1);" 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1":PRINT
370 PRINT" [illegible]"
380 PRINT" [illegible]"
390 PRINT" [illegible]"
400 PRINT
410 PRINT" [illegible]"
420 PRINT" [illegible]"
430 PRINT" [illegible]"
440 FORF=$C120TO$C380STEP$20:POKEF,$86:POKEF+$1E,$86:NEXT
450 PRINT:PRINTFLD(1);"&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&"
460 PICKK:IFK=0THEN460
470 REM **** CRT DAYO-N ****
480 BEEP0:CLS:GOSUB500:GOTO540
490 REM --- GAMEN CLS ---
500 LOCATE0,0:POKE1,$AA:PRINTFLD(1);"$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$"
510 FORF=1TO19:PRINTFLD(1);"$                    $":BEEP1:BEEP0:NEXT
520 PRINTFLD(1);"$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$"
530 RET:-- GAMEN CLS DESITA.--
540 LOCATE0,23:PRINT" ┌─────────┐"
550 LOCATE1,23:PRINT"|JR-100  |"
560 LOCATE2,23:PRINT"|SHERIFF |"
570 LOCATE3,23:PRINT" └─────────┘"
580 LOCATE5,23:PRINT"HI-SCORE":LOCATE7,23:PRINTH
590 LOCATE9,23:PRINT"SCORE":LOCATE11,23:PRINTS
600 LOCATE13,23:PRINT"ROUND":LOCATE15,23:PRINTR
610 LOCATE17,23:PRINT"SHERIFF"
620 LOCATE19,23:PRINTFLD(1);L$
630 REM
640 REM ████ GAMEN WRITE ████
650 GOSUB500:GOSUBG(N):GOTO830
655 REM ▒▒▒ STAGE 1 ▒▒▒
660 LOCATE1,0:PRINTFLD(1);'$. . . . .". . . . .'
661 PRINTFLD(1);'$ """ """ " """ """ '
662 PRINTFLD(1);'$. . . . . . . . . .'
663 PRINTFLD(1);'$ """ " """"" " """ '
664 PRINTFLD(1);'$. . .". .". .". . .'
```

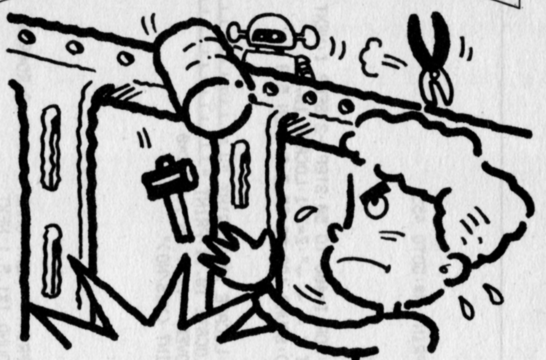
★近所のお姉さんがはナムコ募集をしているけど全然コナミと僕にやつアタリするので母が親の顔が見タイトー言っている。（岐阜県美濃市・**げえむちゃんぴょん**）……**【影：ズ，ズバラジ〜イ！あいた口がパックマン!!】**

```
665 PRINTFLD(1);'$ " " """ " """ " " '
666 PRINTFLD(1);'$.". ."         ". .".'
667 PRINTFLD(1);'$ """ " """""" " """ '
668 PRINTFLD(1);'$. . ." "   " ". . .'
669 PRINTFLD(1);'$ """   """"""   """ '
670 PRINTFLD(1);'$.". ."         ". .".'
671 PRINTFLD(1);'$ " " " """""" " " " '
672 PRINTFLD(1);'$. . .    "    . . .'
673 PRINTFLD(1);'$ """ """ " """ """ '
674 PRINTFLD(1);'$. .". . . . . .". .'
675 PRINTFLD(1);'$"" " " """""" " " ""'
676 PRINTFLD(1);'$. . .". .". .". . .'
677 PRINTFLD(1);'$ """"""" " """"""" '
678 PRINTFLD(1);'$. . . . . . . . . .'
680 RET
690 REM ■■■■ STAGE 2 ■■■■
700 LOCATE2,0:FORF=1TO17STEP2
710 PRINTFLD(1);"$ 0 0 0 0 0 0 0 0 0 ":PRINT:NEXT
720 FORF=1TO40:POKE$C162+(RND(9)*2)+(RND(8)*2)*$20,$90:NEXT
730 FORF=1TO40:POKE$C143+(RND(8)*2)+(RND(9)*2)*$20,$90:NEXT:RET
740 REM ■■■■ STEGE 3 ■■■■
750 LOCATE2,0:FORF=1TO17STEP2
760 PRINTFLD(1);"$ # # # # # # # # # ":PRINT:NEXT
770 FORF=8TO12STEP2:LOCATEF,7:PRINTFLD(1);"#######":NEXT
780 FORF=1TO40
790 A=$C122+RND(17)+(RND(10)*$20)*2:IFPEEK(A)<>$80THEN790
800 POKEA,$8B+RND(2):NEXT:LOCATE11,5:PRINTFLD(1);"           ":RET
810 REM ■■■■ STAGE 4 ■■■■
820 FORF=1TO150:POKE$C121+RND(19)+RND(19)*$20,$8F:NEXT:RET
830 REM **** **** ****
840 FORF=$00TO$FF:POKE1,F:BEEP1:NEXT:BEEP0:POKE1,$AA
850 REM ■■■■■■■ MAIN ■■■■■■■
860 I=0:Y=$C26A:POKEY,$81:BEEP
870 H(1)=$C121:H(2)=$C133:H(3)=$C361:H(4)=$C373
880 FORF=1TO4:BEEP:Z(F)=PEEK(H(F)):POKEH(F),$86+N:X(F)=H(F)
890 NEXT
900 FORT=1TO4
910 PICKK:Y1=(K=75)-(K=74)+((K=77)-(K=73))*$20
920 Z=PEEK(Y+Y1):IF(Z)$8A)*(Z($91)THENGOTOS(N)
930 IF(Z)$81)*(Z($85)THEN 960
940 IF(Z)$84)*(Z($8B)THEN 1700
950 POKEY,$80:Y=Y+Y1:POKEY,$81
960 GOTORND(2)*10+970
970 X=((Y)X(T))*2-1)*$20:GOTO990
980 X=(MOD(Y,$20))MOD(X(T),$20))*2-1
990 IFPEEK(X(T))=$86THEN 1060
1000 Z=PEEK(X(T)+X):IFZ=$85THEN1080
1010 IF(Z=$8F)+(Z=$90)THENPOKEX(T)+X,$4C:BEEP1:BEEP0:POKEX(T)+X,$80
1020 IF(Z)$82)*(Z($8E)THEN1040
1030 POKEX(T),Z(T):X(T)=X(T)+X:Z(T)=PEEK(X(T)):POKEX(T),$86+N
1040 NEXTT:GOTO900
1050 REM ■■■■ ETC SUB ■■■■
1060 POKE1,$64:BEEP:POKE1,$AA:BEEP:POKE1,$AA
1070 POKEX(T),$80:A=RND(4)+1:X(T)=H(A):POKEX(T),$7C:GOTO1040
1080 REM ----------------
1090 POKEX(T),$80:X(T)=X(T)+X:POKE1,$AA:BEEP:POKEX(T),$8D:GOTO1040
1100 REM ■■■■■■ STAGE 1 ■■■■■■
1110 POKEY+Y1,$86:FORF=$DDTO$BBSTEP-$10:POKE1,F:BEEP1:NEXT:BEEP0
1120 S=S+5:LOCATE11,23:PRINTS
1130 I=I+1:IFI=84THENN=2:GOTO1150
1140 GOTO950
1150 REM <<<<< WARP >>>>>
1160 LOCATE8,6:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
1170 LOCATE9,6:PRINT"▒▒▒WARP!▒▒▒"
1180 LOCATE10,6:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
1190 FORF=$FFTO0STEP-1:POKE1,F:BEEP1:NEXT:BEEP0
1200 FORC=1TO20:OPTIONCMODE0:FORF=1TO20:NEXT:OPTIONCMODE1
1210 FORF=1TO20:NEXT:NEXT:GOTO640
1220 REM ■■■■■■ STAGE 2 ■■■■■■
1230 Y2=Y+Y1
1240 Z=PEEK(Y2+Y1):IF(Z=$84)+(Z=$90)THENBEEP1:BEEP0:POKEY2,$86:GOTO950
1250 Z=PEEK(Y2+Y1):IF(Z=$84)+(Z=$90)THEN950
1260 IFZ=$88THEN1280
1270 POKEY2,$80:Y2=Y2+Y1:POKEY2,$90:GOTO1250
1280 POKEY2+Y1,$86:FORF=$FFTO1STEP-3:POKE1,F:BEEP1:NEXT
1290 S=S+20:LOCATE11,23:PRINTS:I=I+1:IFI=15THENN=3:GOTO1150
1300 GOTO950
1310 REM ■■■■■■ STAGE 3 ■■■■■■
1320 Y3=(Z=$8C)*2-1:Y2=Y+Y1:Y4=Y3
1330 FORF=1TO10:Z=PEEK(Y2+Y3)
1340 IFZ=$81THEN 1700
1350 IF(Z=$84)+(Z=$83)THENPOKEY2+Y4,$80:BEEP1:BEEP0:GOTO960
1360 IF(Z=$8B)+(Z=$8C)THENPOKEY2+Y4,$80:GOTO1400
1370 IFZ=$89THENPOKEY2+Y4,$80:GOTO1420
1380 POKEY2+Y4,$80:Y2=Y2+Y3:POKEY2,$8E:BEEP1:BEEP0:Y4=0:NEXT
1390 POKEY2,$80:GOTO960
1400 POKEY2+Y3,$86:FORF=1TO10:POKE1,RND($FF):BEEP1:BEEP0:NEXT:POKE1,$AA
1410 POKE1,$AA:POKEY2+Y3,$80:GOTO960
1420 POKEY2+Y3,$86:FORF=$FFTO1STEP-3:POKE1,F:BEEP1:NEXT:BEEP0
1430 S=S+30:LOCATE11,23:PRINTS
1440 I=I+1:IFI=10THENN=4:GOTO1150
1450 POKE1,$AA:GOTO960
1460 REM ■■■■■■ STAGE 4 ■■■■■■
1470 IFZ=$8DTHEN1490
1480 POKEY+Y1,$85:POKE1,$FF:BEEP:POKE1,$80:BEEP:GOTO960
1490 FORC=1TO3:FORF=$FFTO$AASTEP-3:POKE1,F:BEEP1:NEXT:NEXT:BEEP0
1500 S=S+30:LOCATE11,23:PRINTS
1510 POKEY+Y1,$86:I=I+1:IFI=10THEN1530
1520 GOTO960
1530 REM ***** TEA TIME *****
1540 FORT=1TO20:OPTIONCMODE0:FORF=1TO20:NEXT:OPTIONCMODE1:FORF=1TO20
1550 NEXTF:NEXTT
1560 LOCATE5,4:PRINTR;" ROUND CLEAR "
1570 FORF=$FDTO$50STEP-1
1580 POKE1,F:BEEP1:POKE1,F+1:BEEP1:POKE1,F+2:BEEP1:NEXT:BEEP0
1590 LOCATE7,6:PRINT"YOUR SCORE":LOCATE9,10:PRINTS
1600 B=300+RND(20)*10:LOCATE11,7:PRINT"BONUS ";B
1610 S=S+B:LOCATE11,23:PRINTS
1620 LOCATE15,5:PRINT"HIT ANY KEY":PICKK:IFK=0THEN1620
1630 GOSUB500:LOCATE3,1:PRINT"**** TEA  TIME ****"
1640 LOCATE6,5:PRINT"■■■■■■■■■■":LOCATE7,5:PRINT"■COFFEE■■"
1650 LOCATE8,5:PRINT"  ■■■■■■  ":LOCATE9,5:PRINT"   ■■■   "
1660 LOCATE10,6:PRINT"■■■■■■■■■"
1670 LOCATE13,1:PRINT"**** TEA  TIME ****"
1680 LOCATE17,5:PRINT"HIT ANY KEY":PICKK:IFK=0THEN1670
1690 R=R+1:LOCATE15,23:PRINTR:N=1:GOTO640
1700 REM**** [ GAME OVER ] ****
1710 FORF=1TO20:POKE1,$70:BEEP:POKEY,$91:POKE1,$AA:BEEP:POKEY,$92:NEXT
1715 L=L-1:IFL<>0THENLOCATE19,23:PRINTFLD(1);LEFT$(L$,L);" ":I=0:GOTO650
1720 POKEY,$86:FORF=$FDTO$50STEP-1
1730 POKE1,F:BEEP1:POKE1,F+1:BEEP1:POKE1,F+2:BEEP1:NEXT:BEEP0
1740 FORT=1TO30:OPTIONCMODE0:FORF=1TO20:NEXT:OPTIONCMODE1:FORF=1TO20
1750 NEXT:NEXT:GOSUB500
1760 FORF=1TO80:POKE$C121+RND(19)+RND(19)*$20,$82+RND(2)*12:NEXT
1770 LOCATE3,4:PRINT"[ GAME OVER ]"
1780 IFH<STHENH=S:LOCATE7,23:PRINTH:LOCATE7,2:PRINT"YOU MADE HI-SCORE"
1790 LOCATE12,3:PRINT"YOUR SCORE = ";S
1800 LOCATE16,2:PRINT"TRY AGAIN ? (Y/N)":S=0:R=1:N=1:L=3:L$="!!!"
1810 PICKK:IFK=$59THENLOCATE11,23:PRINT"0    ":GOTO1840
1820 IFK=$4ETHEN270
1830 GOTO1810
1840 LOCATE15,23:PRINT"1    ":LOCATE19,23:PRINTFLD(1);L$:GOTO650
1850 REM***********************
1860 REM*BY HIRIYUKI TSUKAHARA*
1870 REM***********************
```

★友人Uは自分のポケコンのデータレコーダを「超小型化された低速ＦＤＤである」といい，Ｐ88mkⅡと張りあおうともがいている。（愛媛県伊予郡・**栗田英治14才**）……**【影**：これ，私の秘書です。**編**：じつはメモ用紙。**】**

DAN-GEROUS

高島　康弘



遊びかた

このゲームは，上から落ちてくる物を，よけながら撃つという，単純なゲームです。

カーソル・キーの←と→で動かして，スペース・キーで撃ちます。はじめの持ち点は500点で，撃って当たらなければ－100点です。

プログラムについて

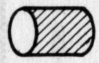
マシン語だけがめんどうなだけで，あとは単純なプログラムです。あと，タイトルやゲームの説明文は，長くなるからつけませんでした。



by なかむら あきひろ

評…絵が細かすぎるじゃん！（影）

《第１表》キャラクタの得点表

	400～600点
	100～300点
	－100～－300点

CHECKER FLAG

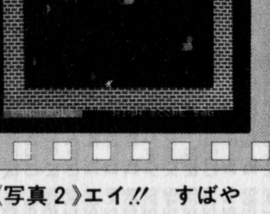
Dr.D：スクロールにマシン語を使ってるようだが，動きがいま一つって感じだな。ここまでできたら，物体によって落下速度を変えてみたらどうだろう。

編：アイデアは，あの「ヘルメット」と同じですね。ただ，Dr.の「マシン語寺子屋」のスクロールを参考にして，プログラムを組んでくれたようです。

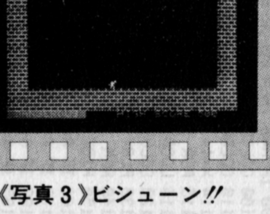
影：私でさえも，かる～く5000点をこえてしまった。つぎの作品は，もっと難しくね！



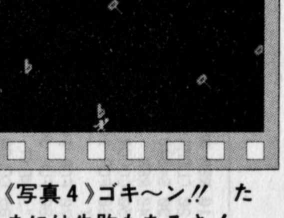
《写真１》上のロボットがドラム缶を投げます



《写真２》エイ!! すばやく移動して――



《写真３》ビシューン!! バーン!! どうだ!?



《写真４》ゴキ～ン!! たまには失敗もあるさ！

JR-200

★24時間テレビのマークとAPPLEのマークをまちがえたのは僕だけだろうか？（島根県浜田市・坂本真志13才）……【編：似てますね。影：煮てますね。編：に手ますよ。影：うーん，アップル・ジャムになっちゃった！】

DANGEROUSのプログラム・リスト

```
10 REM ▶◆◆◆◆ DANGEROUS ▶◆◆◆◆
20 CLEAR $6FFF:RANDOMIZE:POKE 0,0:POKE $CA00,0:TEMPO 70:MS$="      ":GOSUB 650
30 S=500:Z=3:R=14:E=2:RO=1:W=0:COLOR 5,0:CLS
40 REM  ▶▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒◀
50 COLOR 7:PRINT "SCORE";S;SPC(14);"ROUND";RO;
60 FOR I=2 TO 22:COLOR 2,5:LOCATE 0,I:PRINT "┴┴┴":LOCATE 29,I:PRINT "┴┴┴";:NEX
T
70 FOR I=3 TO 28:COLOR ,0:LOCATE I,4:PRINT "※":LOCATE I,5:PRINT "┴":NEXT
80 FOR J=20 TO 22:COLOR ,5:LOCATE 3,J:PRINT "┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴
";:NEXT
85 COLOR 6,1:LOCATE 0,23:PRINT " DANGEROUS ";
90 IF H=0 THEN COLOR 6,0:LOCATE 15,23:PRINT "JR.200";:GOTO 110
100 COLOR 6,0:LOCATE 15,23:PRINT "HIGH SCORE";H;
110 COLOR 6:LOCATE 14,2:PRINT "○▪":LOCATE 14,3:PRINT "▗▙"
114 X=14:Y=19:IF W=1.2 THEN W=0
115 FOR I=1 TO 12:II=I*2+2:COLOR INT(RND(1)*7+1):FOR J=6 TO 18
116 LOCATE II,J:PRINT "  ":NEXT :NEXT
120 COLOR 7:LOCATE 4,19:PRINT "          ▬          "
130 PLAY "F",$6000:LOCATE 29,0:PRINT RO
140 REM  ▶▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒◀
150 PICK A:IF PEEK($32)=0 THEN PLAY "B",,$6020
160 IF A=29 AND X>=5 THEN X=X-1:G=USR($7030)
170 IF A=28 AND X<=26 THEN X=X+1:G=USR($7040)
180 IF A=32 THEN GOSUB 230
185 IF S<=0 THEN 510
190 P=PEEK($C100+32*Y+X):P1=PEEK($C100+32*(Y-1)+X)
200 IF P=235 THEN 460
210 IF P1=232 OR P1=233 OR P1=234 OR P1=240 OR P1=241 THEN 460
220 GOTO 330
230 REM  ▶▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒◀
240 XX=X:YY=Y:PLAY "B",$6060
250 YY=YY-1:PP=PEEK($C100+32*YY+XX):U=$C100+32*YY+XX
260 IF PP=232 THEN POKE U,235:POKE U+1,235:S=S+INT(RND(1)*6+4)*100:GOTO 300
270 IF PP=233 THEN POKE U-1,235:POKE U,235:S=S+INT(RND(1)*6+4)*100:GOTO 300
280 IF PP=234 THEN POKE U,235:S=S+INT(RND(1)*3+1)*100:GOTO 300
290 GOTO 310
300 PLAY "B",$6069
305 COLOR 7:LOCATE 5,0:PRINT S:IF S=0 THEN LOCATE 8,0:PRINT " "
307 RETURN
310 IF YY=6 THEN S=S-100:GOTO 305
315 IF PP=240 OR PP=241 THEN PLAY "B",$601B:S=S-INT(RND(1)*3+1)*100:GOTO 305
320 POKE U,239:POKE U,0:GOTO 250
330 REM  ▶▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒◀
335 G=USR($7000):IF RND(1)<W THEN G=USR($7000)
340 IF RND(1)>.5 THEN 430
350 IF B=2 THEN B=0:GOTO 390
355 IF C=1 THEN 370
360 LOCATE R,E:PRINT "  ":LOCATE R,E+1:PRINT "  ":R=INT(RND(1)*12+1)*2+2
370 COLOR 6:LOCATE R,E:PRINT "○▪":LOCATE R,E+1:PRINT "▗▙":IF C=1 THEN 410
380 B=B+1:GOTO 140
390 COLOR 3:LOCATE R,E:PRINT "▛▜":LOCATE R,E+1:PRINT "▀▙"
400 COLOR 5:LOCATE R,E-1:PRINT " ▙┴":C=1:GOTO 140
410 LOCATE R,E-1:PRINT "  "
420 LOCATE R,E+4:PRINT " ▙┴":C=0:GOTO 140
430 ON INT(RND(1)*3+1) GOTO 431,432,433
431 A$="▶◀":GOTO 440
432 A$="┘":GOTO 440
433 A$="|.":GOTO 440
440 COLOR 5:IF RND(1)<W THEN LOCATE X,6:PRINT A$:GOTO 455
450 LOCATE INT(RND(1)*23+4),6:PRINT A$
455 T=T+1:IF T=150 THEN T=0:GOTO 610
457 GOTO 140
460 REM  ▶▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒◀
470 PLAY "B",,$0:SOUND 0,20:FOR J=1 TO 5:FOR I=400 TO 50 STEP -2:BEEP 1:NEXT
480 BEEP 0:NEXT:COLOR 3:LOCATE 17,0:PRINT " ┬ ┬ ┬":Z=Z-1:LOCATE 13,0
490 COLOR 7:PRINT "MISS"+LEFT$(MS$,Z*2+1):SOUND 100,50:IF Z=0 THEN 510
500 GOTO 114
510 REM  ▶▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒◀
520 SOUND 250,20:SOUND 200,100:COLOR 2,1:LOCATE 10,9:PRINT "┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴"
530 LOCATE 10,10:PRINT "┴           ┴":LOCATE 10,11:PRINT "┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴"
540 COLOR 6,1:LOCATE 11,10:PRINT " GAME OVER ":PLAY "B",,$0:T=0
550 COLOR 6,2:LOCATE 7,15:PRINT "TRY AGAIN? (YES/NO)"
560 PICK A:IF A=121 THEN 590
570 IF A<>110 THEN 560
580 COLOR 7,0:CLS:POKE 0,$40:END
590 IF H<S THEN H=S
600 GOTO 30
610 REM  ▶▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒◀
620 PLAY "B",,$0:COLOR 6,2:LOCATE 10,12:PRINT " NEXT GAME! ":W=W+.2:RO=RO+1
630 FOR I=200 TO 1200 STEP 8:SOUND I,1:SOUND I*1.5,1:NEXT
640 FOR I=1 TO 2000:NEXT :COLOR ,0:GOTO 114
650 REM  ▶▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒◀
660 FOR I=$D700 TO $D78F:READ Y$:POKE I,VAL("$"+Y$):NEXT
670 DATA 03,0e,18,1f,37,4c,bb,ea,c0,70,30,fc,ee,33,dd,57
680 DATA 0c,ef,ef,ce,0e,1c,1c,3e,30,f7,f7,73,70,38,38,7c
690 DATA c3,ee,a8,ef,ff,4c,3b,0a,c3,77,35,ff,fd,3a,dc,50
700 DATA 0c,0f,0f,0e,1e,1c,3c,7e,30,f0,f0,70,78,38,3c,7e
710 DATA 3f,4f,87,87,87,87,4f,3f,fc,fe,fe,ff,ff,ff,fe,fc
720 DATA 18,3e,77,ed,bf,6e,74,3c,2a,94,5d,42,39,4a,b1,24
730 DATA fb,fb,fb,00,bf,bf,bf,00,fb,fb,fb,00,00,00,00,00
740 DATA 03,1b,1a,3c,d8,18,24,24,03,03,03,03,03,03,03,03
750 DATA 18,3c,6c,d8,f8,64,02,01,30,30,30,3c,34,2c,38,30
760 REM  ▶▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒◀
770 FOR I=$6000 TO $6071:READ Y$:POKE I,VAL("$"+Y$):NEXT
780 DATA 10,1d,10,1e,10,20,10,1e,10,1d,10,1d,10,1d,10,20
790 DATA 10,1e,10,1d,10,1b,18,19,48,00,00,06,36,00,00,00
800 DATA 12,1d,12,1e,12,1e,12,00,12,1e,12,20,12,20,12,00
810 DATA 12,20,12,22,12,22,12,00,12,22,12,24,12,24,12,00
820 DATA 12,24,12,25,12,25,12,00,12,25,12,22,12,24,12,20
830 DATA 12,22,12,1e,12,20,12,1d,12,1e,12,1b,24,19,00,00
840 DATA 01,25,01,27,01,29,01,2a,00,06,19,06,1d,06,1f,06,20,00
850 REM  ▶▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒◀
860 FOR I=$7000 TO $704F:READ Y$:POKE I,VAL("$"+Y$):NEXT
870 DATA ce,c3,40,09,a6,00,a7,20,8c,c1,c0,26,f6,ce,c1,bf
880 DATA 86,20,08,a7,00,8c,c1,df,26,f8,ce,c1,c0,86,ec,a7
890 DATA 00,a7,01,a7,02,a7,1d,a7,1e,a7,1f,39,00,00,00,00
900 DATA ce,c3,63,a6,01,a7,00,08,8c,c3,7c,26,f6,39,00,00
910 DATA ce,c3,7b,a6,00,a7,01,09,8c,c3,62,26,f6,39,00,00
920 RETURN
```

★ＨＩＴ　ＢＩＴの宣伝の♪ひとびとのＨＩＴ　ＢＩＴ♪を英語で言うと，♪ピープルピープルピープルＢＩＴ♪となる。すごいですねー。（愛知県尾西市・**アンパンマン14才**）……【**影：**では三菱のレタスを日本語で言うと"零加算→０＋→レイたす"。なんとまあ，わからん！】

BACTE-AREA

西田　晴幸



★はじめに

僕がＪＲ－200を買ってはや１年。実はこのゲーム，半年前にすでに完成していたのですが，受験のため投稿できなくて，今日やっと載ることになりました。これもひとえに，ベーマガ編集部のおかげです（なんかしてくれたっけ？）。

★すとおり～

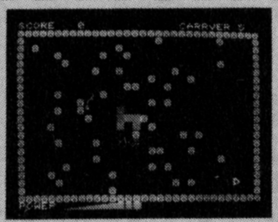
198×年○月27日，東京に凶悪な宇宙星人〝ＢＡＣＴＥ〟が侵入した。彼らは体を電気化し，秋葉原のマイコン・ショップのマイコンのメモリ内に巣を作り，そこから通信網の破壊，人格操作，車の窓からゴミをすてるなどと極悪非道の限りをつくした。

同年の×月23日，対ＢＡＣＴＥ兵器〝ＷＩＮＧ　ＣＡＲＲＩＶＥＲ〟が完成。これにより，問題は解決するかにみえた。しかし，ＷＩＮＧ　ＣＡＲＲＩＶＥＲは有人兵器なのに大人はだれも乗りたがらない。

そこで，「それならオレたちがやってやる！」と，日本中のマイコン少年が立ち上がった。



《写真１》登場キャラクタの紹介です



《写真２》スタート画面。中央にBACTEがいる！

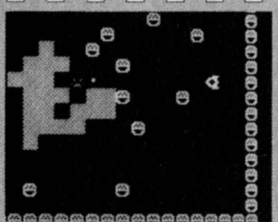
CHECKER FLAG

編：工夫すれば，もう少し短くなりそうですけど。Dr.どうですか？

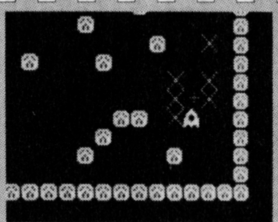
Dr.D：990～1520行は，ＬＯＣＡＴＥとＰＲＩＮＴの山だな。画面は24行だから，どんなに多くとも１画面で表示できるはずだ。

編：この作品のことじゃないんですけど，タイトルがすごくかっこよくて，ゲームの画面がノーマル・キャラクタってのもあるんですよ。

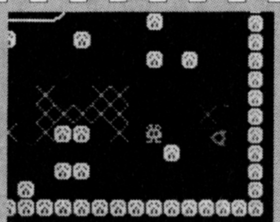
影：そりゃあ，問題どえす！



《写真３》ＢＡＣＴＥに近づいてビーム用意！



《写真４》やったぜ！　＋を通るとパワーアップだ



《写真５》こいつをやっつけると面クリアだ!!

★うちのパソコンは僕の新聞配達のお金で買ったのになぜか親のマージャン用です。うえ～ん。（岐阜県中津川市・3.5ＦＤくん）……【**編集長**：お父さん!!そりゃあ気持はよくわかりますが，よくわかるのです。**編**：ガーン!!】

★はう つう ぷれい

カーソル・キーの←→で方向(90°)を変え，スペース・キーで前進です。ビームは[Z]で発射ですが，ビーム発射中はエネルギー充てんのため動けません。

〝BACTE〟には2種類あって，BACTERIAM(　)は撃つと〝＋〟に変わり，その上を通るとパワーが100になります。パワーは移動したりビームを発射すると減り，0になると1機減ります。BIG BACTE(　)は，撃つと1面クリアでボーナスがつきます。

そしてFIELD MAN(　)は，撃つと何機残っていても，その場でGAME OVERです。なお，WING CARRIVERは，はじめは5機です。

★プログラム

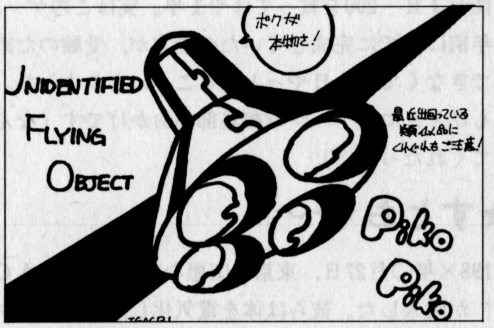
WING CARRIVERの方向転換には，DATA文を使っています。ビーム移動中にBACTERIAMが狂ったように動きます(190, 210行)。たまに二つ分動いてしまうことがありますが，ジャンプしているということにしておいてください。あと，1面クリアやFIELD MANを撃つときにも，ある変化がおこります。

ハイ・スコアをだすと，6文字のネーミングができます。それと，忘れましたが，5000点ごとにWING CARRIVERが増えます。



by 田神悠宇

評…これも仕事のうちさ！(影)



by IGAGRI

評…おそれいりやした〜！(一同)

BACTEAREA のプログラム・リスト

```
10 RANDOMIZE:N$="DYNAX":HS=5000:POKE 0,0:GOSUB 700:TEMPO 25:GOSUB 970
20 S=0:EF=5000:EC=5:ED=1:R=1
30 GOSUB 760:X=28:Y=20:AX=15:AY=13:PW=100:GOSUB 240:GOTO 250
40 POKE $E,7:LOCATE 0,0:PRINT "SCORE"
50 LOCATE 5+(S<1000)+(S<100),0:PRINT STR$(S)
60 IF S>EF THEN EC=EC+1:FOR Q=1 TO 30:SOUND Q*100*RND(1),1:NEXT:EF=EF+5000
70 LOCATE 0,23:PRINT "POWER";
80 LOCATE 6,23:PRINT SPC(11);:IF PW<0 THEN 570
90 POKE $E,6:LOCATE 6,23:PRINT LEFT$("■■■■■■■■■■",INT(PW/10));
100 POKE $E,7:LOCATE 21,0:PRINT "CARRVER";EC:RETURN
110 POKE $E,$32:LOCATE AX,AY:PRINT "■";
120 W=INT(RND(1)*4):DX=AX:DY=AY:DX=DX+(W=0)-(W=2):DY=DY+(W=1)-(W=3)
130 IF (DX>2)*(DX<29)*(DY>4)*(DY<20) THEN AX=DX:AY=DY
140 LOCATE AX,AY:POKE $E,$42:PRINT "5":COLOR ,,0
150 IF (AX=X)*(AY=Y) THEN 570
160 IF T>0 THEN T=T-1:LOCATE CX,CY:PRINT "+":SOUND 80,5:GOTO 230
170 IF BB=1 THEN BB=0:GOTO 230
180 POKE $E,4:LOCATE CX,CY:PRINT "X":T=0:ON INT(RND(1)*2)+1 GOTO 190,210
190 CX=CX+SGN(X-CX):IF (J=1)*(CX>2)*(CX<29) THEN CX=CX+INT(RND(1)*3)-1
200 GOTO 220
210 CY=CY+SGN(Y-CY):IF (J=1)*(CY>2)*(CY<21) THEN CY=CY+INT(RND(1)*3)-1
220 LOCATE CX,CY:POKE $E,$41:PRINT "4":BB=1:IF (CX=X)*(CY=Y) THEN  570
230 COLOR ,,0:RETURN
240 CX=INT(RND(1)*30)+1:CY=INT(RND(1)*20)+2:RETURN
250 REM
260 PICK M:G=G+(M=28)-(M=29):IF G<0 THEN G=3
270 IF G>3 THEN G=0
280 Z=(M=32)+((M=122)*2):PW=PW+(PW<100):IF P=$16 THEN G=INT(RND(1)*4)
290 ON Z+1 GOTO 330,300,400
300 LOCATE X,Y:PRINT " ";:X=X+X(G):IF (X<1)+(X>30) THEN X=X-X(G)
310 Y=Y+Y(G):IF (Y<2)+(Y>21) THEN Y=Y-Y(G)
320 PW=PW-ED:IF PW<1 THEN 570
330 GOSUB 40
340 P=PEEK($C100+32*Y+X):B=((P=$15)+(P=$2B))+((P=$15)+(P=$8C)+(P=$9E))*2
350 ON B+1 GOTO 380,360,570,570
360 IF T>1 THEN SOUND 40,20:S=S+100:PW=100:LOCATE X,Y:PRINT " ":T=0:GOSUB 240
370 GOTO 260
380 POKE $E,$47:LOCATE X,Y:PRINT CHR$($30+G):COLOR ,,0
390 GOSUB 110:GOTO 260
400 SOUND 2000,1:BX=X+X(G):BY=Y+Y(G):PW=PW-10:J=1
410 GOSUB 110:D=PEEK($C100+32*BY+BX):POKE $E,3:LOCATE BX,BY:PRINT "+"
420 A=(D=$14)+((D=$15)*2)+((D=$8C)*3)+((D=$9E)*4)+((D=$16)*5)
430 ON A+1 GOTO 440,450,480,460,470,670
440 LOCATE BX,BY:BX=BX+X(G):BY=BY+Y(G):PRINT " ":GOTO 410
450 SOUND 30,20:T=10:J=0:GOTO 260
460 S=S+10:SOUND 600,2:GOSUB 40:J=0:LOCATE BX,BY:PRINT " ":GOTO 260
470 S=S+5:SOUND 400,2:GOSUB 40:J=0:LOCATE BX,BY:PRINT " ":GOTO 260
480 POKE $C0B2,$D6:POKE $C0B3,$AA:POKE $C0B4,$FE:POKE $C0B5,$82
490 POKE $C0B6,$C6:POKE $C0B7,$7C:T=0:J=0
500 FOR O=1 TO 15:SOUND 100+O*100,2:SOUND 1600-O*100,2:NEXT
510 BS=INT(RND(1)*9+1)*100:S=S+BS:GOSUB 40:SOUND 1000,30:SOUND 800,30
520 FOR I=$C140 TO $C3E0:P=PEEK(I)
530 ON ((P=$8C)+((P=$9E)*2))+1 GOTO 560,540,550
540 S=S+10*ED:SOUND 1000,2:POKE I,0:POKE I+$400,0:GOSUB 40:GOTO 560
550 S=S+5*ED:SOUND 500,1:POKE I,0:GOSUB 40:GOTO 560
560 NEXT:R=R+1:ED=ED+(R<5):CLS:GOTO 600
570 FOR I=1 TO 40:CO=INT(RND(1)*6)+1
580 COLOR CO,0,1:LOCATE X,Y:PRINT CHR$($30+MOD(I,4)):SOUND 4000-I*100,1:NEXT
590 COLOR ,,0:LOCATE X,Y:PRINT "X":FOR I=1 TO 999:NEXT:T=0:J=0:EC=EC-1
600 RESTORE 920:FOR I=$C0B0 TO $C0B7:READ A:POKE I,A:NEXT
610 IF EC<0 THEN COLOR 7:GOTO 630
```


★チャレンジハイスコアに載れない人のためにOF・ハイスコアコーナーを作ろう！(埼玉県大宮市・**ナイトフライト14才**)……【**影**：作ろう！OFアイスクリームコーナーでしょ？**編**：バカ！**影**：Oいしい**F**ロートアイスをネ！】

```
620 PW=100:GOTO 30
630 LOCATE 10,10:PRINT " ┌────────┐ ":LOCATE 10,11:PRINT " |GAME OVER|"
640 LOCATE 10,12:PRINT " └────────┘ ":PLAY "F",$6100
650 FOR I=1 TO 1000:NEXT:IF S>HS THEN HS=S:GOSUB 1460
660 GOSUB 970:GOTO 20
670 POKE $C0B2,$BA:POKE $C0B3,$92:SOUND 10,50
680 FOR I=14 TO 1 STEP -1:BEEP 1:LOCATE 0,0:BEEP 0:COLOR 0,MOD(I,8),3:NEXT
690 COLOR 7,0,3:EC=0:GOTO 570
700 RESTORE:FOR I=0 TO 3:READ X(I):READ Y(I):NEXT
710 FOR I=$C080 TO $C0B7:READ A:POKE I,A:NEXT
720 FOR I=$6000 TO $601C:READ A:POKE I,A:NEXT
730 FOR I=$6100 TO $6112:READ A:POKE I,A:NEXT
740 FOR I=$6200 TO $6210:READ A:POKE I,A:NEXT
750 COLOR ,,0:RETURN
760 CLS:COLOR 5,0,1:PRINT:PRINT "66666666666666666666666666666666";
770 FOR I=2 TO 21:LOCATE 0,I:PRINT "6";:LOCATE 31,I:PRINT "6";:NEXT:LOCATE 0,22
780 PRINT "66666666666666666666666666666666";:COLOR 7,,0
790 LOCATE 11,6:PRINT "AREA ";R:LOCATE 12,8:PRINT "READY!"
800 PLAY "F",$6000:LOCATE 11,6:PRINT SPC(7):LOCATE 12,8:PRINT SPC(7)
810 FOR ZY=2 TO 21 STEP .4:ZX=INT(RND(1)*27)+1
820 COLOR 5,,1:LOCATE ZX,ZY:PRINT "6":NEXT
830 COLOR 7,0,0
840 RETURN
850 DATA 1,0,0,1,-1,0,0,-1
860 DATA $f0,$7c,$66,$c3,$66,$7c,$f0,$00
870 DATA $49,$7f,$77,$63,$22,$36,$1c,$08
880 DATA $00,$0f,$3e,$66,$c3,$66,$3e,$0f
890 DATA $10,$38,$6c,$44,$c6,$ee,$fe,$92
900 DATA $6c,$aa,$7c,$d6,$d6,$fe,$28,$ee
910 DATA $00,$41,$22,$36,$00,$5d,$3e,$00
920 DATA $00,$7c,$d6,$ba,$ee,$d6,$d6,$7c
930 DATA $36,$16,$24,$17,$30,$14,$36,$16,$24,$17,$30,$14,$36,$16,$12,0,$12
940 DATA $1b,$9,0,$24,$1b,$30,$1d,$24,$1b,$40,$1d,$00
950 DATA $18,$1b,$2,0,$18,$1d,$2,0,$18,$1e,$2,0,$30,$20,$30,$1d,$48,$1b,$00
960 DATA $12,$d,$12,$f,$24,$d,$24,$f,$12,$d,$12,$f,$24,$d,$24,$11,$00
970 COLOR 5,0,3
980 CLS
990 PRINT TAB(2); "┌─┐┌─┐┌┬─┬┐┌──  ┌─┐┌─┐┌─┐"
1000 PRINT TAB(2); "├─┤├─┤ │ ├  ├─┤├─┤├─┤"
1010 PRINT TAB(2);"┴─┘│ │└─┘ │ └── │ ││ └─┘│ │"
1020 FOR I=1 TO 30
1030 P=PEEK($C100+I):LOCATE I,0:POKE $E,6:PRINT MID$("X+",(MOD(I,2))+1,1)
1040 SOUND 4000,1:LOCATE I,0:COLOR 5:PRINT CHR$(P):NEXT
1050 LOCATE 0,5:COLOR 7
1060 PRINT TAB(2);"..WING-CARRVER"
1070 PRINT:PRINT TAB(2);"..BACTE-RIAM"
1080 PRINT:PRINT TAB(2);"..BIG-BACTE"
1090 PRINT:PRINT TAB(2);"..FIELD-MEN"
1100 PRINT:PRINT TAB(6);"..DENGER"
1110 COLOR ,,1
1120 LOCATE 1,5:COLOR 7:PRINT "0"
1130 LOCATE 1,7:COLOR 1:PRINT "4"
1140 LOCATE 1,9:COLOR 2:PRINT "5"
1150 LOCATE 1,11:COLOR 5:PRINT "6"
1160 LOCATE 1,13:COLOR 5,,1:PRINT "6";CHR$($1C);
1170 COLOR 2,6,0:PRINT "▒";:COLOR 4,0:PRINT " X":COLOR 7
1180 LOCATE 20,5:PRINT "  [SPC] "
1190 LOCATE 20,6:PRINT "  ─ ↑ ─"
1200 COLOR 1:LOCATE 20,7:PRINT "[←]   [→]"
1210 COLOR 7:LOCATE 20,9:PRINT "[z]..SHOOT"
1220 LOCATE 24,7:COLOR 7,0,1:PRINT "3":COLOR ,,0
1230 LOCATE 18,11:COLOR 6:PRINT "=SCORE TABLE="
1240 LOCATE 17,13:COLOR 2:PRINT "+";:COLOR 7:PRINT "..100Pts"
1250 LOCATE 21,14:PRINT "POWER=100"
1260 LOCATE 17,16:COLOR 2,6:PRINT "▒";:COLOR 4,0:PRINT " X";:COLOR 7
1270 PRINT "..10Pts,5Pts"
1280 LOCATE 17,18:COLOR 2,0,1:PRINT "5";:COLOR 7,0,0
1290 PRINT "..1000 Pts"
1300 LOCATE 17,20:COLOR 7:PRINT "Every 5000Pts"
1310 LOCATE 21,21:PRINT "CARRVER+1";
1320 LOCATE 23,23:PRINT "──JR200──";
1330 LOCATE 1,15:COLOR 6:PRINT "............"
1340 FOR JJ=16 TO 21:LOCATE 1,JJ:PRINT ".";SPC(10);".";:NEXT
1350 LOCATE 1,JJ:PRINT "............";
1360 COLOR 7:LOCATE 2,16:PRINT "YOU-SC"
1370 LOCATE 4+(S<10000)+(S<1000)+(S<100)+(S<10),17:PRINT S
1380 LOCATE 2,19:PRINT "HI-SCORE"
1390 LOCATE 4+(HS<10000)+(HS<1000)+(HS<100)+(HS<10),20:PRINT HS
1400 LOCATE 6,21:PRINT N$
1410 COLOR INT(RND(1)*6)+1,0,0
1420 LOCATE 2,23:PRINT "HIT [Y/N]!!";
1430 PICK NN:IF NN=ASC("y") THEN RETURN
1440 IF NN=ASC("n") THEN CLS:POKE 0,0:TEMPO 109:COLOR 7,0,0:END
1450 GOTO 1410
1460 CLS:COLOR 7,,0
1470 PRINT "─────────INPUT YOUR NAME─────────";
1480 LOCATE 7,3:PRINT "YOUR SCORE";S
1490 COLOR 6:FOR I=4 TO 25 STEP 4
1500 LOCATE I,6:PRINT " ┌─┐";
1510 LOCATE I,7:PRINT " | |";
1520 LOCATE I,8:PRINT " └─┘";
1530 COLOR 1:LOCATE 7,10:PRINT "[←],[→],[SPACE]":COLOR 7
1540 NEXT:N=1:LO=5:N$="":COLOR 7
1550 NE$="ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ.*/! "
1560 NA$=MID$(NE$,N,1):AA=PEEK($30):BB=PEEK($31)
1570 LOCATE LO,7:PRINT NA$:IF (256*AA+BB)=0 THEN PLAY "B",$6200
1580 PICK M:IF (M<$1C)+(M>$20) THEN 1560
1590 N=N+(M=$1C)-(M=$1D):FOR I=1 TO 50:NEXT
1600 IF M=$20 THEN N$=N$+NA$:GOTO 1640
1610 IF N<1 THEN N=31:GOTO 1560
1620 IF N>31 THEN N=1:GOTO 1560
1630 GOTO 1560
1640 IF LEN(N$)=6 THEN 1660
1650 SOUND 600,10:LO=LO+4:N=1:GOTO 1560
1660 FOR I=1 TO 5:SOUND I*100,30:NEXT:LOCATE 2,12:PRINT "YOUR NAME WAS ENTER ";
1670 PRINT N$
1680 FOR I=1 TO 1000:NEXT:RETURN
```

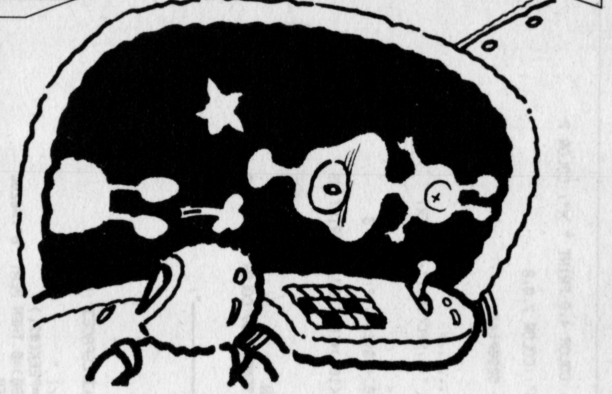


★ERROR7 IN ERROR7 IN ERROR7 IN…MAXマシンの暴走。月に2，3回出会っちゃいます。(埼玉県大宮市・**桐生幹久13才**)……【**編**：まるで暗号だね。きっとMAXからキミへの隠れメッセージかも。】

M5(BASIC-Ⅰ)用

COCKPIT TEST

山崎　幸信

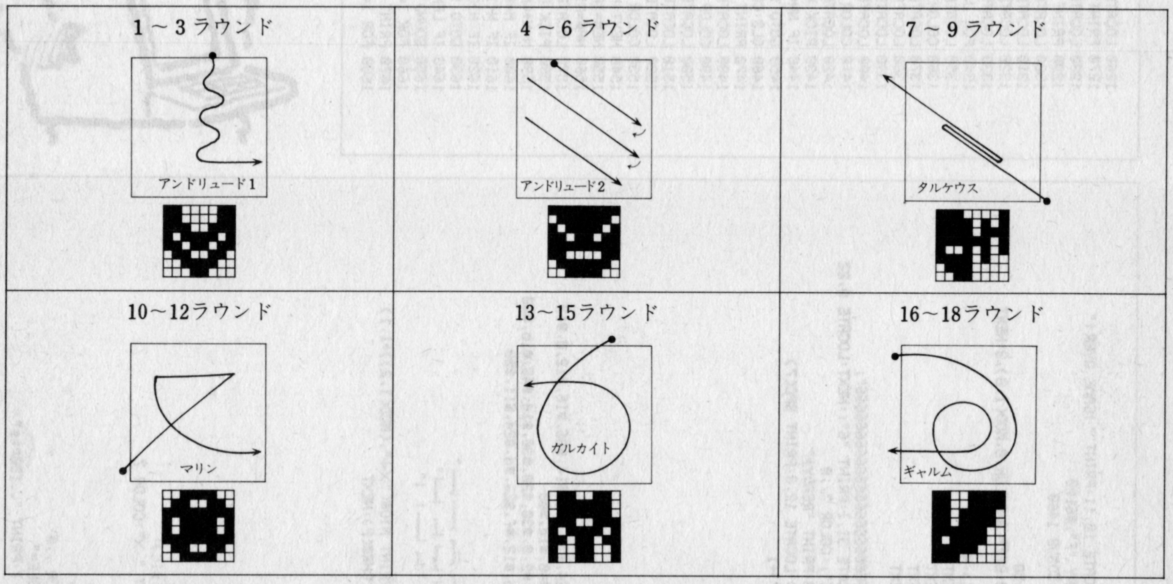


操作方法

敵機が自分のスペース・シップのま上にきたとき，Zキーでビームを発射して爆破します。スペース・シップはNとMで左右に動きますが，もし敵機と接触しても，自機は爆破されません（シミュレーションですから）。

また，Zキーを長く押すとビームが続けてでますが，命中率が下がるのでピッピッと短く押しましょう。なお，ビームは表示されませんのであしからず。

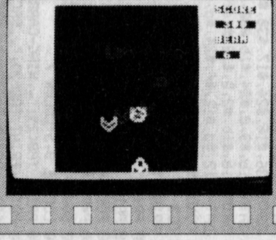
18ラウンドを終えると判定がでて，Yキーでリプレイできます。止めたいときは，シフト・キーとリセット・キーを同時に押してください。



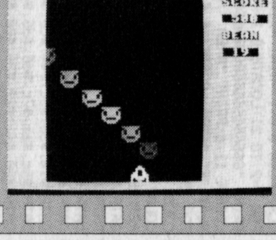
《第1図》キャラクタの動き



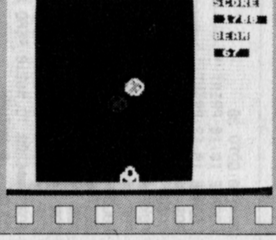
《写真1》このゲームは命中率を競うゲームです



《写真2》敵機のすばやい動きについていけるか？



《写真3》キャラクタも動きかたも変化するぞ！



《写真4》18ラウンドで命中率の判定がでます

★編集部への招待状をください。でないと，うちの人が行かせてくれません。おねがいします！（福岡県山門郡・大橋隆登16才）……【影：招待状ー編集部にはおかしな人がいるだけで，身の安全は私が保障します。グヒッ！】

《第１表》判 定 表

判　　定	撃 墜 率	命 中 率	適　　　性
スーパー	91 % 以 上	71 % 以 上	第１級攻撃隊（士官候補）
A クラス	81 % 以 上	61 % 以 上	第１級攻撃隊任務
B クラス	71 % 以 上	51 % 以 上	第２級攻撃隊任務
C クラス	41 % 以 上	30 % 以 上	攻撃隊補助隊員
G クラス			地上勤務を命じる

しくみと改造

キャラクタの動きは，3ラウンドごとにRESTORE文によって，配列変数X，Yの中にDATAを読み込んでいます。

220行のFOR KR＝1 TO 100の100を変えると，スピードも変わります。

《リスト１》キャラクタ定義のリスト。さきにこれを入力し，セーブしておきます

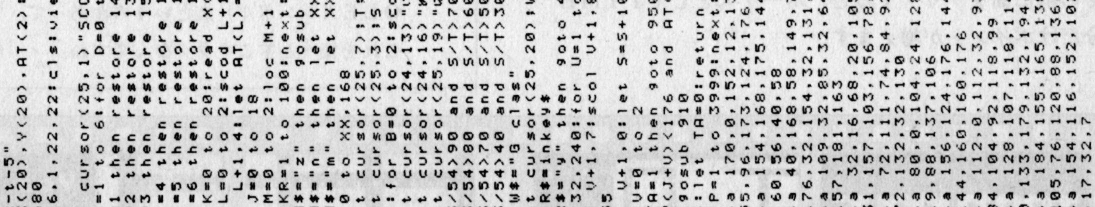
```
10rem "c-t-9"
12 Print "█":for U=4 to 6
13 stchr "4444444444444444" to &80,U:next
20 stchr "183c2466e7ffbd99" to 0
30 stchr "c3c3e7bddb663c18" to 1
40 stchr "ff7ebdbdffc37e3c" to 2
50 stchr "e1f5f7fd95f47030" to 3
60 stchr "3c66ffbdbdff663c" to 4
70 stchr "667e7ee7bddb9999" to 5
80 stchr "e7e7eeeefcdcf870" to 6
90 stchr "182c4261c582562c" to 7
100 stchr "1018081810180808" to 8
110 cls
120 Print " "
```

```
130 Print "
140 Print "
150 Print "
160 Print "
170 Print "
180 Print "
190 Print "
200 Print "  "
210 Print "
220 Print "
230 Print "
240 Print "
245 for I=230 to 255:out 32,I:next
250 chain "c-t-5"
```



《リスト２》メイン・プログラムのリスト。ゲームはリスト１，リスト２の順にロード，ランします。

```
10rem "c-t-5"
20 dim X(20),Y(20),AT(2):mag 1
40 cls &80
50 view 6,1,22,22:cls:view 0,0,31,23:let S=0:let T=0:let XX=
120
55 Print cursor(25,1)"SCORE";cursor(25,5)"BEAM"
60 for I=1 to 6:for D=0 to 2
70 if I=1 then restore 1400
80 if I=2 then restore 1300
90 if I=3 then restore 1500
100 if I=4 then restore 1100
110 if I=5 then restore 1000
120 if I=6 then restore 1200
130 for K=0 to 20:read X(K),Y(K):next:scod 0,0:scol 0,6
140 for L=0 to 2:scod L+1,I
150 scol L+1,4:let AT(L)=1:next
200 for J=0 to 18
210 for M=0 to 2:loc M+1 to X(J+M),Y(J+M):next
220 for KR=1 to 100:next:let N$=inkey$
230 if N$="z" then gosub 900:gosub 920:let T=T+1
240 if N$="n" then let XX=XX-20
250 if N$="m" then let XX=XX+22
260 loc 0 to XX,168
290 Print cursor(25,7);T:cursor(25,3);S
300 Print cursor(25,3);S
310 next:for B=0 to 2:scol B+1,0:next:gosub 980:next:next
340 Print cursor(24,13)"げきついりつ":cursor(25,14);S/54;"%"
360 Print cursor(24,16)"めいちゅうりつ";cursor(25,17);S/T;"%"
380 Print cursor(25,19)"はんてい"
390 if S/54>90 and S/T>70 then let W$="super ":goto 430
400 if S/54>80 and S/T>60 then let W$="A clas":goto 430
405 if S/54>70 and S/T>50 then let W$="B clas":goto 430
410 if S/54>40 and S/T>30 then let W$="C clas":goto 430
420 let W$="G clas"
430 Print cursor(25,20);W$
440 let R$=inkey$
450 if R$="y" then goto 40 else goto 440
900 out 32,240:for U=1 to 100:next:out 32,255:return
910 scod V+1,7:scol V+1,&0A:out 32,240:for Q=1 to 900:next:o
ut 32,255
915 scol V+1,0:let S=S+100:let TA=1:let AT(V)=0:return
920 for V=0 to 2
930 if TA=1 then goto 950
940 if Y(J+V)<176 and AT(V)=1 and XX-X(J+V)>-8 and XX-X(J+V)
<8 then gosub 910
950 next:let TA=0:return
980 for P=1 to 3999:next:return
1000 data 170,0,152,12,136,23,120,33,104,48,89,64,74,88,64,1
20,72,155,96,173,124,176
1010 data 154,168,175,144,179,125,171,88,151,69,128,59,104,5
6,82,55,60,56,40,58
1100 data 40,168,58,149,74,132,92,114,109,100,124,84,140,67,
157,50,176,32,154,32,131,32
1110 data 109,32,85,32,64,32,67,59,71,84,79,113,98,133,121,1
49,152,157,181,163
1200 data 32,16,68,20,105,28,138,38,160,59,171,88,181,120,15
7,145,131,157,103,156,78,139
1210 data 72,111,74,84,92,60,122,58,147,78,149,108,131,130,1
03,133,72,132,32,130
1300 data 80,0,104,24,128,48,152,72,176,96,40,8,63,31,79,47,
95,64,119,88,137,106
1310 data 156,124,176,144,40,56,60,77,79,95,95,111,112,129,1
28,145,144,160,160,176
1400 data 112,0,112,32,93,48,107,53,119,56,128,64,119,72,107
,75,91,84,104,92,118,99
1410 data 128,107,118,114,103,116,90,124,103,131,120,135,143
,134,160,133,179,132,194,131
1500 data 184,155,165,138,149,123,128,107,109,91,92,75,74,58
,88,61,105,76,120,88,136,100
1510 data 154,116,152,102,136,88,119,74,106,64,89,49,74,39,5
9,28,47,17,32,7
```



★あっ！い～，うっ！え～，お～っ！柿食うけ？ここさ死すぜ！育ちつうて，隣り，いね～の？は～，ひっ！ふ～，へっ！ほっ！ま～見ん目も野球よ。やはりぬれるわ～ん。（鹿児島市・**玉龍の卓球男**）……【**影：ごくりょう！**】

M5(BASIC-G)用

TOOTH ACHE

(歯がいたいよ！)

埴田伊知郎



M5には，なぜかこういうタイプのゲームは少なかったように思います。そこで，僕が勢いにまかせて作ってみたのです。

タイトルの「TOOTH　ACHE」というのは，つまり歯痛のことでして，このゲームを作ってたときにあんまり歯がうずいてしょうがなかったので，腹立ちまぎれにつけたものです。

遊びかた

カーソル・キーで移動，そして[Z]キーで左右方向だけ壁をくずし，ドットのない所は[X]キーで壁を作ることができます。

エイリアンはときどきワープするので，十分に気をつけてください。また，[X]キーでできる壁は自分のいる位置にできるので，いざというときは[X]キーで壁の中にかくれて，エイリアンがワープするのをじっと待ちましょう。

壁をくずすと，そこからドットがでてきますが，得点を上げようとたくさんくずしすぎると，空洞ができてつかまりやすくなりますのでご注意！

TIMEが0になるとつかまったことになりますが，その前に面をクリアすると，ボーナスとしてTIME分だけポイントが増えます。

さいごに

エイリアンの移動は，SGN関数でただひたすら追いかけてくるだけなので，特に難しいことはやってません。それと，メイン・ルーチンは，高速化をはかるために論理演算とVPEEKを乱用してしまい，見ずらくなってしまいました。

今回は，タイトル画面とゲーム・オーバーの表示にこってみました。ただタイトルからゲームへ移るときに音楽が流れないので，チョットさみしい気もします。

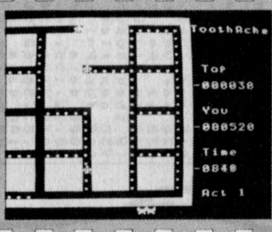
CHECKER FLAG

Dr.D：プログラムを見やすくするために，REM文を使ってほしいな。このプログラムも，最終行に使ってはいるが，できればプログラム中に，初期設定，メイン，サブなどと入れてくれたほうが，ずっとわかりやすいだろう。

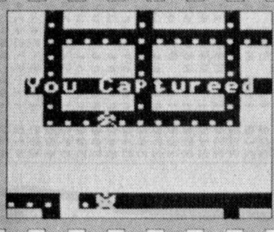
編：話しは変わって，タイトルをPRINT文で処理してますが，他機種ではSYMBOLE（シンボル）文というのがあって，これを使うとすごくラクなんですね。



《写真1》タイトル画面。[Z]キーでスタート！



《写真2》壁をくずしながらドットを取ります



《写真3》あっ，つかまってしまったのです！



《写真4》つかまりそうなときは壁を作っちゃおう！

★あのー，OFコーナーのハガキは，いつごろまでにだせばつぎの号に載るんですか？(宮城県刈田郡・大久保浩宗)……【**編**：たとえば11月号のOFは，ほとんど10月号のハガキから選んでるのです。だから，すぐだして！】

TOOTH ACHE のプログラム・リスト

```
10 print "███":console 0:mag 0:poke &703A,3
20 dim X(3),Y(3):TP=0:BL$="████"
30 gosub 480:goto 530
40 play "t255132",,"t255115o7"
50 F=1:MN=3:S=0:AC=1
60 for I=1 to 3:X(I)=1+5*I:Y(I)=1:next:X,Y=21:DT=185:T=1000
70 print cursor(0,23);"██████████████████████"
80 for I=1 to 4:print "█....................█"
90 for J=0 to 3:print "█.████.████.████.████.█":next J,I
100 print "█....................█":print "█████████████████████
████"
110 for I=2 to 17 step 5:for J=1 to 16 step 5
120 if rnd(3)=0 then locate I,J:mprint(4,1);BL$:DT=DT-4
130 if rnd(3)=0 then locate J,I:mprint(1,4);BL$:DT=DT-4
140 next J,I
150 print cursor(23,1);"ToothAche";cursor(24,6);"Top";cursor
(24,11);"You";cursor(24,16);"Time";
160 print cursor(24,21);"Act";AC;
170 print cursor(23,8);"-00000";cursor(23,13);"-00000";curso
r(23,18);"-0000";
180 print cursor(17,23);rpt$(MN-1,"♠");
190 gosub $TP:gosub $SC:print cursor(9,22);"READY?";:sleep 1
:print cursor(9,22);"██████";
200 A=inp(62)
210 X=X-(A=32)*(vpeek(&3800+Y*32+X-1)<>&80)+(A=64)*(vpeek(&3
800+Y*32+X+1)<>&80)
220 Y=Y-(A=4)*(vpeek(&3800+Y*32-32+X)<>&80)+(inp(61)=32)*(vp
eek(&3800+Y*32+32+X)<>&80)
230 if(A=64)*(inp(60)=1)*(X<21)*(vpeek(&3800+Y*32+X+1)=&80)t
hen gosub $BLOCK1
240 if(A=32)*(inp(60)=1)*(X>1)*(vpeek(&3800+Y*32+X-1)=&80)th
en gosub $BLOCK2
250 if(inp(60)=2)*(vpeek(&3800+Y*32+X)<>&2E)then vpoke &3800
+Y*32+X,&80
260 if vpeek(&3800+Y*32+X)=&2E then S=S+1:play "o6g":gosub $
SC:vpoke &3800+Y*32+X,&20:DT=DT-1:if DT=0 then goto $CLEAR
270 SX=sgn(X-X(F)):SY=sgn(Y-Y(F))
280 X(F)=X(F)+(SX=1)*(vpeek(&3800+Y(F)*32+X(F)+1)<>&80)
290 X(F)=X(F)-(SX=-1)*(vpeek(&3800+Y(F)*32+X(F)-1)<>&80)
300 Y(F)=Y(F)+(SY=1)*(vpeek(&3800+Y(F)*32+32+X(F))<>&80)
310 Y(F)=Y(F)-(SY=-1)*(vpeek(&3800+Y(F)*32-32+X(F))<>&80)
320 loc F to X(F)*8,Y(F)*8:loc 0 to X*8,Y*8
330 if F=3 then F=0
340 print cursor(24,18);right$("0000"+num$(T),4);:if T<=0 th
en goto $MISS
350 AS=coinc(0,1,3):if AS=1 or AS=2 or AS=3 then goto $MISS
360 if rnd(20)=0 then X(F)=1+rnd(4)*5:Y(F)=1+rnd(4)*5
370 T=T-1:F=F+1:goto 200
380$BLOCK1:vpoke &3800+Y*32+X+1,&2E:play "o4c":DT=DT+1:retur
n
390$BLOCK2:vpoke &3800+Y*32+X-1,&2E:play "o4c":DT=DT+1:retur
n
400$CLEAR:play,,"cdefgabcdefgabcdefgab":sleep 2:T=T/10
410 print cursor(9,9);"BONUS";:for I=T to 1 step-1
420 T=T-1:S=S+1:gosub $SC:play "d":print cursor(24,18);right
$("0000"+num$(T*10),4):next
430 AC=AC+1:sleep 1:erase:cls:goto 60
440$SC:print cursor(24,13);right$("00000"+num$(S),5);"0";:re
turn
450$TP:print cursor(24,8);right$("00000"+num$(TP),5);"0";:re
turn
460$MISS:print cursor(5,9);"You Captureed !";:MN=MN-1:play,"
o4co3bager8er8er8":sleep 1:erase
470 if MN=0 then goto $OVER else cls:goto 60
480 stchr "0081c3ffdb7e3c42" to 0:scod 0,0:scol 0,&0A
490 stchr "181866ffdb3c5a81" to 1:scod 1,1:scol 1,&02:scod 2
,1:scol 2,&02:scod 3,1:scol 3,&02
500 stchr "0081c3ffdb7e3c42" to 130,7:color &82,&A0:color &8
0,&70
510 for I=148 to 151:color I,&70:next:for I=244 to 255:color
 I,&70:next
520 return
530 cls:erase:view 2,5,28,11
540 print "████████████████████████";
550 print " ████████████████████ ";
560 print " ████████████████████ ";
570 print " ████████████████████ ";
580 print " ████████████████████ ";
590 view
600 print cursor(8,13);"♠ --- Hero"
610 print cursor(10,15);"--- Alien":loc 1 to 248,120:move 1
 to 64,120,3
620 print cursor(8,17);". --- Dot [10 point ]"
630 print cursor(6,20);"Top Score ---";right$("00000"+num$(T
P),5);"0"
640 print cursor(3,22);"                          ";
650 print cursor(3,22);"Hit [Z] Key To Start !!";:if inp(60)
=1 then erase:goto 40 else goto 640
660$OVER:view 1,7,21,21:TI=0:locate 0,11
670 print "                 ";
680 print "█████████████   █";
690 print "█████████████   █";
700 print "█████████████   █";
710 print "█████████████   █";
720 print "█████████████   █";
730 print "█████████████   █";
740 print "█████████████   █";
750 print "█████████████   █";
760 print "█████████████   █";
770 print "█████████████   █";
780 print "█               █";
790 print "█               █";
800 print "█████████████████";:view
810 if S>TP then TP=S:gosub $TP
820 print cursor(2,20);"                        ";:TI=TI+1
830 print cursor(2,20);"Hit [Z]Key To Start";:if inp(60)=1 t
hen cls:goto 40 else if TI>150 then goto 530 else goto 820
840!//////////////////////////
850!/    -- ToothAche --     /
860!/                        /
870!/ 1984 / 7 / 16 / Mon.   /
880!/      By / N.I.P        /
890!//////////////////////////
```



★ワンポイント・テクニック……M5のリセットはCALL　Aです。Aの値は整数にしてください。みんな，知ってたかな？(宮城県石巻市・**箕田智弘13才**)……**【編**：さあ，さっそくやってみてください。どうかな？**】**

MAX MACHINE(ミニ・ベーシック)用

放射能処理ゲーム

溝尾　朝彦



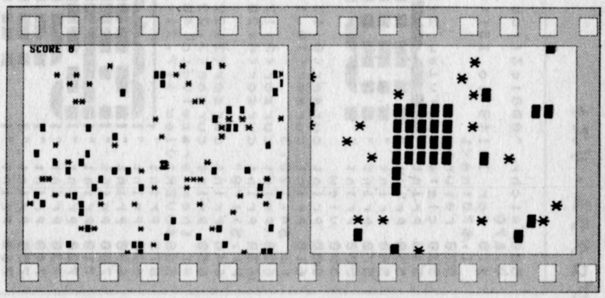
◎STORY

正義の国スコピニアと悪の国ロブスタニアの戦いも，終局に近づいていた。ロブスタニアは，最後の手段で，プルトニウムの廃き物，つまり死の灰をスコピニアにテレポートさせてきた。しかし，手ぬかりがあって，プルトニア消却爆弾まで送ってきたのだ。

◎ゲームのやりかた

あなたは〝〞で，プルトニウム消却爆弾にぶち当たってください。まわりが爆風にのみこまれるのを利用して，死の灰をどんどん消してください。

操作は，[P][L][・][;]で上下左右。死の灰に当たると，GAME　OVERです。また，死の灰が520個になっても，GAME　OVERです。



《写真１》すごい勢いで，死の灰が増えていきます

《写真２》ボワーン！消却爆弾に体当たりだ

放射能処理ゲームのプログラム・リスト

```
1 VR=1024:X=20:Y=13:PRINT"□"
10 T=INT(RND(1)*920)+80:L=INT(RND(1)*920
)+80:POKEVR+T,42:K=K+1:POKEVR+L,71
15 IFK=520THENEND
20 POKEVR+X+40*Y,32:GETA$:IFA$="P"ANDY>2
THENY=Y-1
30 IFA$="L"ANDX>0THENX=X-1
40 IFA$="."ANDY<24THENY=Y+1
50 IFA$=";"ANDX<39THENX=X+1
60 IFPEEK(VR+X+40*Y)=42THENEND
70 IFPEEK(VR+X+40*Y)=71THEN100
80 POKEVR+X+40*Y,165:PRINT"[H]SCORE"S:GOTO
10
100 FORG=Y-2TOY+2:FORI=X-2TOX+2:IFPEEK(V
R+I+40*G)=42THENS=S+10:K=K-1
110 POKEVR+I+40*G,71:NEXTI,G
120 FORG=Y-2TOY+2:FORI=X-2TOX+2:POKEVR+I
+40*G,32:NEXTI,G:GOTO60
```


★「話が早いぞ」はＳ社のポケコン。「ネタが古いぞ」は影のシャレ。（東京都豊島区・木村誠之13才）……【影：新しいシャレもあるさ。「おじょうさん，その服シャレてるね！」「おニューなの」どう？編：どこがシャレなの？】

MSX用

JUMP!

吉田　健



内　容

あなたは，悪の秘密結社「ルビデ」の特殊工作員です。ある日あなたに，めずらしい動物「COGURA」の卵を，動物園の倉庫から盗みだしてくるようにと秘密命令がでました。

あなたは，愛用のジャンプ・シューズを持って出動しますが……。

遊びかた

カーソル・キーで左右に，スペース・キーでジャンプです。卵は1面に10個でますが，ぜんぶ取ると，1面クリアです。また，卵のうちどれか一つを取ると，COGURAがでてきて倉庫内を荒し回ります。

あなたは，レンガにぶつかるか，COGURAに当たると死にます。また，SCOREが2000点をこえると，レンガが増えはじめ，クリアが難しくなります。

改　造

DATAは，キャラクタのデータなので，適当に変えてください。

最後に

今年の1月にパソコンを買って，今回はじめて投稿します。プログラムの行番号はめちゃくちゃで，プログラムにもムダが多いと思います。

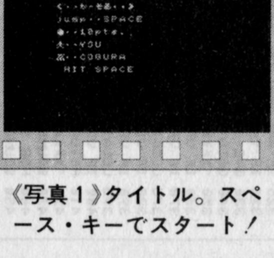
CHECKER FLAG

編：うーん，よくまとまった作品だけど，そろそろ，このパターンのゲームも終わりですね。

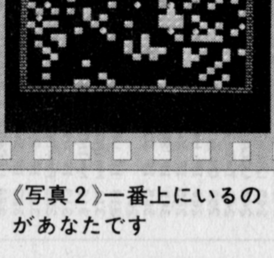
Dr.D：ふむ，こうしてみると，毎回ちがったパターンの作品が載ってるのには，ワシも驚かされるわい。

影：もう，ベーマガに載るプログラムは，テクニックよりも，アイデアが優秀でないとダメなんだよね。

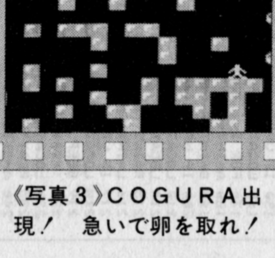
編：まったく，そのとおり！



《写真1》タイトル。スペース・キーでスタート！



《写真2》一番上にいるのがあなたです



《写真3》COGURA出現！　急いで卵を取れ！



《写真4》イテテー！　レンガにぶつかったのだ

★MSX用のマッピーを買いにわざわざ新宿まででかけたが，6店回ってどこも売切れ！中野区の文房具店でやっと手に入れた！（東京都国立市・POKO）……【販売部：ムムッ，まだ売れるゾ!!編：調子いいぞ!!】

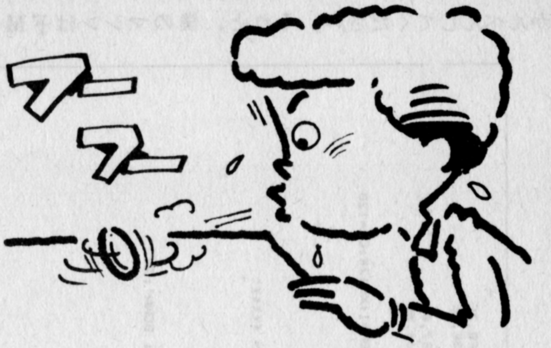
```
10 SCREEN 1:WIDTH 30:COLOR 12,1,1:KEYOFF:GOSUB 680
20 '**** ｾｯﾃｨ ****
30 GOSUB570
35 VPOKE 8197,161:VPOKE 8204,209:VPOKE 8208,161:VPOKE 8219,79:VPOKE 8192,129
40 S=0
50 X=14:Y=1:G=0:H=0:T=500:D=0
60 LOCATE 1,0:PRINT"SCORE"
70 LOCATE 13,0:PRINT"TIME"
80 LOCATE 0,2:PRINT"├──────────────────────────┤"
90 FOR I=3 TO 20:PRINT"B                            B"
100 NEXT
110 PRINT"BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB"
120 FOR I=1 TO 100
130 A=INT(RND(1)*28)+1
140 B=INT(RND(1)*18)+3
150 IF VPEEK(6145+A+B*32)<>32THEN GOTO 130
160 LOCATE A,B:PRINT"□":NEXT
170 FOR I=1 TO 9
180 A=INT(RND(1)*28)+1
190 B=INT(RND(1)*10)+3
200 IF VPEEK(6145+A+B*32)<>32THEN GOTO 180
210 LOCATE A,B:PRINT"a":NEXT
214 LOCATE 0,2:PRINT"                              "
215 P=INT(RND(1)*28)+1
216 L=INT(RND(1)*10)+3
217 IF VPEEK(6145+P+L*32)<>32 THEN 216
218 LOCATE P,L:PRINT"a"
219 BEEP
220 '**** ﾒｲﾝ ****
230 LOCATE X,Y:PRINT"♣"
235 PLAY"L8O3BO4EEFL16EFL8GGR8O3BO4EEFL16EFL8GF"
240 A=STICK(0)
243 IF D=1 THEN GOSUB 900
245 LOCATE 7,0:PRINT S
246 LOCATE 21,0:PRINT T
248 T=T-1:IF T=0 THEN 420
250 ON A GOSUB 410,410,360,410,410,410,380,410
280 IF H=10 THEN 540
285 IF X=P AND Y=L THEN D=1
300 IF STRIG(0)=-1 THEN GOSUB 400
305 IF G>0 AND VPEEK(6145+X+(Y-1)*32)<>219 THEN LOCATE X,Y:PRINT" ":Y=Y-1:GOTO 3
20
310 IF VPEEK(6145+X+(Y+1)*32)<>219 THEN LOCATE X,Y:PRINT" ":Y=Y+1
311 M=INT(RND(1)*28)+1
312 N=INT(RND(1)*18)+3
313 IF VPEEK(6145+M+N*32)<>97 AND S>2000THEN LOCATE M,N:PRINT"B"
320 F=VPEEK(6145+X+Y*32)
321 IF F=7 OR F=133 THEN 420
323 IF F=97 THEN S=S+10:H=H+1
324 LOCATE X,Y:PRINT"♣"
325 IF X=P AND Y=L THEN D=1
328 IF Y=1 THEN 420
330 G=G-1:IF PLAY(0)=0 THEN 235
340 GOTO 240
350 '**** MOVE ****
360 IF VPEEK(6145+X+1+Y*32)<>219 THEN LOCATE X,Y:PRINT" ":X=X+1:G=0
370 IF VPEEK(6145+X+Y*32)=97 THEN S=S+10:H=H+1
375 LOCATE X,Y:PRINT" ":RETURN
380 IF VPEEK(6145+X-1+Y*32)<>219 THEN LOCATE X,Y:PRINT" ":X=X-1:G=0
390 IF VPEEK(6145+X+Y*32)=97 THEN S=S+10:H=H+1
395 LOCATE X,Y:PRINT" ":RETURN
400 IF VPEEK(6145+X+(Y+1)*32)=219 THEN G=10:RETURN 320
410 RETURN
420 '**** DIE ****
430 SOUND 6,10:SOUND 7,0
440 FOR I=15TO 0 STEP -1
450 SOUND 8,I
460 SOUND 0,250:SOUND 1,0
470 FOR T=1 TO 10:LOCATE X,Y:PRINT"*":LOCATE X,Y:PRINT"♣":NEXT
480 NEXT
490 LOCATE 6,9:PRINT"              "
500 LOCATE 6,10:PRINT"  GAME OVER   "
510 LOCATE 6,11:PRINT"              "
515 LOCATE 6,12:PRINT"your score";S
518 LOCATE 6,13:PRINT"hiscore";HS
520 FOR I=1 TO 2000:NEXT
530 IF S>HS THEN HS=S
535 CLS:GOTO 20
540 PLAY"S0M3000L8CDCDCDEFGGG"
543 IF PLAY(0)<>0 THEN 543
545 FOR I=1 TO T:S=S+1:LOCATE 6,0:PRINTS:BEEP:NEXT
550 CLS :LOCATE10,10:PRINT"NEXT ROOM"
555 FOR I=1 TO 1000:NEXT
560 GOTO 50
570 LOCATE 1,5
580 PRINT"□□□□□ □   □ □    □ □□□□  □"
585 LOCATE 1,6
590 PRINT"  □  □   □ □□  □□  □  □  □"
595 LOCATE 1,7
600 PRINT"  □  □   □ □ □□ □  □□□□"
605 LOCATE 1,8
610 PRINT"□□□□  □□□□□ □ □□ □  □     □"
620 LOCATE 6,20:PRINT"HIT SPACE"
630 LOCATE 5,10:PRINT"<・・ｶｰｿﾙ・・>"
640 LOCATE 5,12:PRINT"jump・・SPACE"
650 LOCATE 5,14:PRINT"a・・10pts."
652 LOCATE 5,16:PRINT"♣・・YOU"
653 LOCATE 5,18:PRINT"●・・COGURA"
655 IF STRIG(0)=-1THEN RETURN
658 GOTO 655
680 FOR I=1 TO 6
690 READ A
700 FOR T=A*8 TO A*8+7
710 READ B$:B=VAL("&H"+B$)
720 VPOKE T,B
730 NEXT:NEXT
740 DATA 128,18,18,3C,5A,99,18,24,C3
750 DATA 7,FE,FE,FE,00,F7,F7,F7,00
760 DATA 219,FF,BF,BF,BF,FF,FF,FF,FF
770 DATA 97,18,2C,5E,5E,7E,7E,2C,18
780 DATA 42,C3,24,18,99,5A,3C,18,18
790 DATA 133,FF,18,24,66,18,DB,DB,DB
800 RETURN
900 '□□□ ﾃｷ □□□
910 C=INT(RND(1)*3)
920 IF C<>0THEN 933
930 W=INT(RND(1)*4)+1
933 ON W GOSUB 950,970,990,1010
935 LOCATE P,L:PRINT"●"
945 RETURN
950 IF L>3 AND VPEEK(6145+P+(L-1)*32)<>97 THEN LOCATE P,L:PRINT" ":L=L-1:RETURN
960 RETURN
970 IF P<27AND VPEEK(6145+P+1+L*32)<>97 THEN LOCATE P,L:PRINT" ":P=P+1:RETURN
980 RETURN
990 IF L<20 AND VPEEK(6145+P+(L+1)*32)<>97 THEN LOCATE P,L:PRINT" ":L=L-1:RETURN
1000 RETURN
1010 IF P>1 AND VPEEK(6145+P-1+L*32)<>97 THEN LOCATE P,L:PRINT" ":P=P-1:RETURN
1020 RETURN
```


★天皇シリーズがでたので，僕の知ってるのを一つ。聖武天皇の家は，雨がしょうしょう，むってんの！（群馬県藤岡市・**AKI 13才**）……【**影**：それじゃ私んちと同じじゃんか。**編**：大きさがちがうよ！**影**：なら，屋根はあるのか？】

MSX用

HAPPY COIN

高原　保法



S T O R Y ★★

あるところに，幸せをもたらすと言われるコインがありました。しかし，そのコインには悪魔が閉じ込められているため，常に回転していなければなりませんでした。回転が停止すると，中から悪魔がでてきてしまいます。

そして今日は，あなたがコインの回転を見張る番なのでした。

P L A Y ★★★

中央で左右に移動しながら，回転しているコインに輪ゴムを当て，コインの回転速度を上げてください。右回りに回転しているコインに対しては，左側にゴムを当てればスピードが上がります。右側に当ててしまうと，スピードが下がってしまいます。

画面の右下に表示されているUPとかDOWNは，1回コインに当てたときのスピードの増えかたです。スピードは，コインについている顔によっても判断できます。顔が笑っているときは，スピードが速いことを意味します。泣いているときは，その逆です。

それから，コインがそのROUNDで初めて笑うとき，デビル・ボックス（緑色の箱）から妖精がとびだします。これにもゴムを当ててください。三つ集めると，BONUSがもらえます。

通常，コインはテーブルから落ちることはありませんが，デビル・ボックスに当たったときはすごい勢いでふきとばされ，テーブル外へとびだしてしまいますから，このときもゴムを当ててください。

まだこのほかにも，悪魔退治やエクステンドがあるので，探してください。

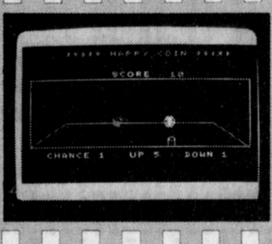
最後に★★★★

長いプログラムですが，がんばって入力してください。

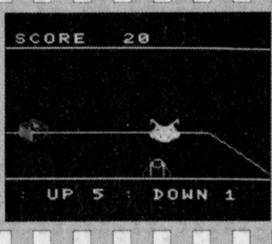
CHECKER FLAG

Dr.D：いや，りっぱな作品だな。なんといってもアイデアがすばらしい！　リストは少し長めだが，ゲームのおもしろさからすれば，とうぜんこのくらいになるのはしかたあるまい。

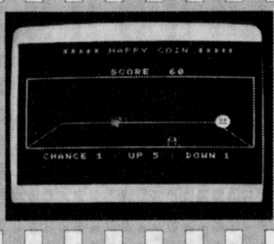
編：ひさびさのヒット作品！



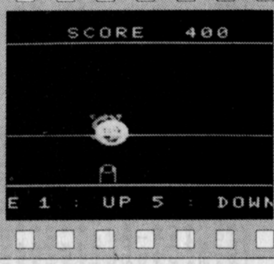
《写真1》クルクル回るコインにゴムをピューッ！



《写真2》コインが倒れると悪魔が現れる



《写真3》ビーン！　はじきとばされたコイン



《写真4》コインがニッコリ笑うと妖精が出現！

MSX

★「サラトマ」は3日で解けたのに「デゼニ」はいまだに解けない私です。（愛知県名古屋市・ちゅうそん14才）……
【影：サラトマに追いかけられて，デ，ゼニがなくて困ってるワタシ！編：これぞ影の新作アドベンチャー！】

僕は，ＭＳＸでゲームをプログラムするのが初めてなので，あまり良いプログラムとは言えませんけどかんべんしてください。それと，僕のマシンはＦＭ－Ｘで，ＲＧＢ出力があり鮮明な映像が見られます。このゲームは，ＲＧＢモニタで開発したため，16色にすると，多少見にくいかもしれません。

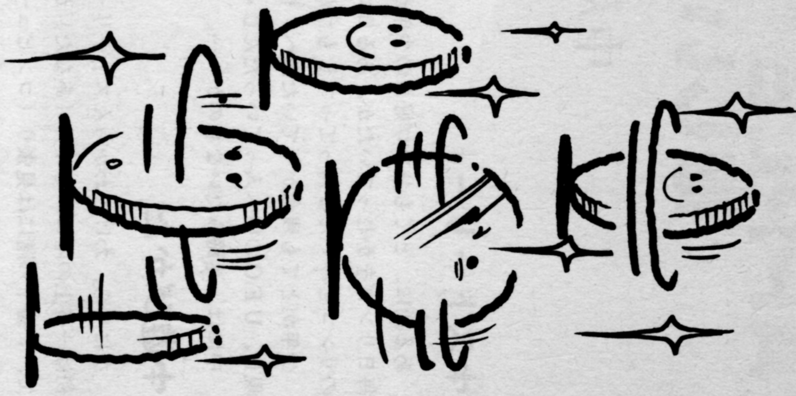
HAPPY COINのプログラム・リスト

```
10 SCREEN2,2:DEFINTA-R,T-Z:COLOR ,1,11:R=RND(-TIME):CLS
20 KT=1:OPEN "GRP:" FOR OUT PUTAS#1
25 GOSUB 12000
30 FOR N=0TO22:B$=""
40 FOR I=1TO32
50 READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$))
60 NEXT I
70 SPRITE$(N)=B$
80 NEXT N
90 '***** COIN(ﾌﾂｳ)
100 DATA 07,1F,3F,7F,71,F5,F5,F1,FF,FF,E0,7F,7F,3F,1F,07
110 DATA E0,F8,FC,FE,8E,AF,AF,8F,FF,FF,07,FE,FE,FC,F8,E0
120 '***** COIN(ﾅﾅﾒ1)
130 DATA 01,03,03,07,07,0D,0D,0D,0F,0F,0C,07,07,03,03,01
140 DATA 80,C0,C0,E0,E0,B0,B0,B0,F0,F0,30,E0,E0,C0,C0,80
150 '***** COIN(ﾅﾅﾒ2)
160 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
170 DATA 40,20,20,10,10,08,08,08,08,08,08,10,10,20,20,40
180 '***** COIN(ﾅﾅﾒ2)
190 DATA 02,04,04,08,08,10,10,10,10,10,10,08,08,04,04,02
200 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
210 '***** COIN(MSX)
220 DATA 07,1F,3F,7F,7F,FF,BB,92,AB,BB,BA,7F,7F,3F,1F,07
230 DATA E0,F8,FC,FE,FE,FF,15,F5,3B,D5,35,FE,FE,FC,F8,E0
240 '***** COIN(ﾅﾅﾒ2)
250 DATA 01,03,03,07,07,0F,0A,0A,0A,0A,0F,07,03,03,01
260 DATA 80,C0,C0,E0,E0,F0,50,50,50,50,50,E0,E0,C0,C0,80
270 :REM:***** COIN(ﾖｺ)
280 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,01,01,01,01,01,01,01,01
290 DATA 80,80,80,80,80,80,80,80,80,80,80,80,80,80,80,80
300 '***** COIN(ﾀｵﾚﾀ1)
310 DATA 00,00,00,00,00,00,00,07,1F,7B,FD,FD,7B,1F,07,00
320 DATA 00,00,00,00,00,00,00,E0,B8,DE,FF,BF,DE,B8,E0,00
330 '***** COIN(ﾀｵﾚﾀ2)
340 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,80,60,18,07
350 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,01,06,18,E0
390 '***** ﾕﾋﾞ
400 DATA 00,00,00,00,03,04,0C,0C,0C,0B,08,08,08,08,08,08
410 DATA 00,00,00,00,C0,20,30,30,30,D0,10,10,10,10,10,10
411 '***** ｺﾞﾑ1
412 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,10,20,20,40,40,80,80,80
413 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,08,04,04,02,02,01,01,01
420 '***** ｺﾞﾑ2
430 DATA 00,00,00,01,06,08,10,10,20,20,1C,03,00,00,00,00
440 DATA 00,00,00,80,60,10,08,08,04,04,38,C0,00,00,00,00
450 '***** ｺﾞﾑ3
460 DATA 00,00,00,00,00,01,02,04,04,03,00,00,00,00,00,00
470 DATA 00,00,00,00,00,80,40,20,20,C0,00,00,00,00,00,00
480 '***** ｺﾞﾑ4
490 DATA 00,00,00,00,00,00,01,02,02,01,00,00,00,00,00,00
500 DATA 00,00,00,00,00,00,80,40,40,80,00,00,00,00,00,00
510 '***** SUB
520 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
530 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
540 '***** COIN(ﾅｸ)
550 DATA 07,1E,3F,7F,7F,FD,FB,F7,FF,FF,FE,7D,7B,3F,1F,07
560 DATA E0,F8,FC,FE,FE,BF,DF,EF,FF,FF,7F,BE,DE,FC,F8,E0
570 '***** COIN(ﾜﾗｳ)
580 DATA 07,1F,3F,7F,7B,F5,F5,F5,FF,FF,E0,70,78,3C,1F,07
590 DATA E0,F8,FC,FE,DE,AF,AF,AF,FF,FF,07,0E,1E,3C,F8,E0
600 '***** DEVIL1
610 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,C0,E0,B0,98
620 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,03,07,0D,19
630 '***** DEVIL2
640 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,C0,E0,B0,98,1C,1F,3F,37
650 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,03,07,0D,19,38,F8,FC,EC
660 '***** DEVIL3
670 DATA 00,00,00,00,C0,E0,B0,98,1C,1F,3F,37,7B,7D,5F,6F
680 DATA 00,00,00,00,03,07,0D,19,38,F8,FC,EC,DE,BE,FA,F6
690 '***** DEVIL4
700 DATA C0,E0,B0,98,1C,1F,3F,37,7B,7D,5F,6F,32,18,0C,07
710 DATA 03,07,0D,19,38,F8,FC,EC,DE,BE,FA,F6,4C,18,30,E0
720 '***** ﾖｳｾｲ
730 DATA E1,C7,6F,5F,38,71,73,73,71,32,19,0C,07,0F,FE,7E
740 DATA A7,F7,BA,1A,04,B2,6A,6A,B2,0A,F4,08,F0,70,3F,3E
750 '***** BOX
760 DATA 01,06,19,E6,88,E6,F6,FE,FF,FF,FF,FF,7F,1F,07,01
770 DATA 80,60,98,E6,F1,E7,99,61,81,01,01,01,26,18,60,80
790 '***** FIRST
795 CLS
800 SC=0:RO=1:CH=3:YN=0:DIM C0(7),C1(7),YC(2):UP=5:DW=1:X=128:CX=128
810 '
820 FOR I=1TO 7:READ C0(I),C1(I):NEXT
830 DATA 1,2,14,6,5,3,4,14,5,2,14,6,1,3
900 SW=0:AK=0:CS=-1:CR=2:SD=20:DE=0:YS=0:GY=0
902 BX=RND(1)*142+50
903 PUT SPRITE5,(0,208),15,0
905 PSET(50,10),1:COLOR 11:PRINT#1,"***** HAPPY COIN *****"
907 PSET(100,40),1:COLOR 15:PRINT#1,"SCORE"
910 LINE(10,50)-(246,142),15,B
920 LINE(10,142)-(50,110),7
930 LINE-(204,110),7
940 LINE-(244,142),7
941 LINE (30,150)-(250,158),1,BF
945 PSET (30,150),1:PRINT#1,"CHANCE";CH;": UP";UP;": DOWN";DW
950 PSET(90,90),1:PRINT#1,"ACTION";RO:BEEP
960 FOR I=0 TO 1999:NEXT
970 LINE(90,90)-STEP(72,8),1,BF
980 PUT SPRITE5,(BX,100),12,22
1000 '***** MAIN LOOP
1010 IF STRIG(0) AND SW=0 THEN SW=-1:GX=X:GY=0
1020 IF SW THEN GOSUB 2000
1030 K=STICK(0)
1040 IF K=7 AND X>44 THEN X=X-4
1050 IF K=3 AND X<196 THEN X=X+4
1060 '***** COIN
1065 IF DE=1 THEN 5500
1067 IF YS=1 THEN GOSUB 8500
1070 IF RND(1)>.95 AND ABS(CR)=2 THEN CR=-CR
1080 CK=CK+CS:CX=CX+CR
1085 IF CK>7 OR CK<0 THEN CK=-(CK<0)*7
1087 IF ABS(CX-BX)<10 AND ABS(CR)=2 THEN CR=-SGN(CR)*8
1090 IF CX=<44 OR CX>=196 THEN IF ABS(CR)=8 THEN CX=CX+CR:GOTO 9000 ELSE CX=CX-C
R:CR=-CR:CS=-CS
1100 '***** PUT SPRITE
1105 IF CK=0 THEN 1200
1110 PUT SPRITE3,(CX,100),14,C0(CK)
1120 PUT SPRITE4,(CX,100),8,C1(CK)
1130 PUT SPRITE0,(X,124),10,9
1132 IF SW THEN 1140
1135 PUT SPRITE1,(X,124),5,10+GY
1140 'FOR I=0TO40-SD:NEXT
1150 GOTO 1010
1200 '***** COIN SPRITE SUB
1205 SS=-1*((SD>10)+(SD>30))
1210 ON SS GOTO 1240,1260
1220 PUT SPRITE3,(CX,100).14,15
1230 GOTO 1270
1240 PUT SPRITE3,(CX,100),14,0
1250 GOTO 1270
1260 PUT SPRITE3,(CX,100),14,16
1265 GOSUB 8000
1270 PUT SPRITE4,(CX,100),8,14
1280 SD=SD-1
1285 IF SD=<0 THEN GOSUB 5000
1287 IF SD>=40THEN 6000
1290 GOTO 1130
2000 '***** GOM
2010 GY=GY+1:IF PLAY(0)=0 THENPLAY"V10T255S9M1000O=GY;B64"
2020 PUT SPRITE1,(GX,124-GY*8),4,10+GY
2030 IF GY=3 THEN 2500
2040 RETURN
2500 '***** HIT
```

★この間，郵便局の前でバキューム・カーが追突され，運悪く内容物がドバッ!!（食事中の方はゴメンナサイ!!）（宮城県桃生郡・**伊達の友人13才**）……【**影**：伊達の友人くん！編集部では食事をしながら仕事することもあるんだよ！】

```
2510 GY=0:SW=0
2520 D0=CX-GX
2522 IF YS=1 THEN GOSUB 2900
2525 IF D0>8 OR D0<-8 THEN 2700
2527 CR=SGN(CR)*2
2530 IF CK=2 OR CK=6 THEN 2600
2532 SC=SC+10
2535 IF DE=1 AND GX=CX THEN 2800
2540 IF GX=CX THEN SD=SD+1:GOTO 2580
2550 D1=SGN(D0*CS)
2560 IF D1<0 THEN SD=SD-DW:CS=-CS:GOTO 2650
2570 SD=SD+UP
2580 PLAY"V15T200O7C"
2585 GOSUB 3000:CR=-CS*2:GOTO 2700
2600 IF GX=CX THEN SD=SD-1:GOTO 2650
2610 GOTO 2700
2650 PLAY"V15T200L8O4C":GOSUB 3000
2700 RETURN
2800 '***** HIT DEVIL
2810 PLAY"T255V15O5L64CDEFGCDEFGCDEFG"
2815 PSET (80,80),1:PRINT#1,"NICE! BONUS 1000"
2817 IF PLAY(0)<>0 THEN 2817
2818 LINE(80,80)-STEP(150,8),1,BF
2820 SD=5:DE=0:SC=SC+1000
2825 GOSUB 3000
2830 PUT SPRITE2,(CX,209)
2840 RETURN
2890 '
2900 D=ABS(YX-GX)
2910 IF D>6 THEN RETURN
2920 PLAY"V15T255L64O6BC"
2930 GOSUB 8600:SC=SC+500:GOSUB 3000
2940 YN=YN+1:PSET(50+8*YN,40),1:COLOR YC(YN-1)+10:PRINT#1,"●":COLOR 15
2945 IF YN>2 THEN 10000
2950 RETURN
3000 '***** PRINT SUB
3001 LINE (150,40)-STEP(60,8),1,BF
3005 PSET(150,40),1:PRINT#1,SC
3030 RETURN
5000 '***** DEVIL1
5010 DE=1:DV=0
5020 PUT SPRITE3,(CX,100),15,7
5030 PUT SPRITE4,(CX,100),8,8
5040 RETURN
5500 '***** DEVIL2
5510 DV=DV+1
5520 IF INT(DV/5)*5=DV THEN PLAY " ","V10T255O1CDCD":GOTO 5530
5525 GOTO 1130
5530 PUT SPRITE2,(CX,100),13,16+DV¥5
5540 IF DV>19 THEN 9005
5550 GOTO 1130
6000 '***** FINISH
6010 PLAY"V15T255S8M1000O6G4E8O7C1"
6020 FOR I=0 TO 1999:NEXT
6030 RO=RO+1
6040 UP=UP-1:IF UP<3 THEN UP=5:DW=DW+1
6050 BO=(SD-40)*100
6060 IF BO=0 THEN PSET(90,90),1:PRINT#1,"NO BONUS":PLAY"T100L32O4DE":GOTO 6081
6070 PSET(90,90),1:PRINT#1,"BONUS ";BO:PLAY"T100L32O4EB"
6080 SC=SC+BO:GOSUB 3000
6081 FOR I=0 TO 2999:NEXT
6082 LINE(11,51)-(245,141),1,BF
6100 GOTO 900
8000 '***** ヨウセイ1
8010 IF YS=0 THEN YS=1 ELSE RETURN
8020 YC(YN)=RND(1)*3+1:YX=BX:BX=0:CU=0
8030 YZ=((YX>128)-(YX=<128))*5
8035 PLAY"V15T255L64O7EEGGBB"
8040 RETURN
8500 '***** ヨウセイ2
8510 YX=YX+YZ:CU=CU+1
8520 IF YX<34 OR YX>208 THEN 8600
8530 PUT SPRITE5,(YX,96-(INT(CU/5)*5=CU)*4),YC(YN)+10,21
8535 IF INT(CU/5)*5=CU THEN PLAY"V15T255L64O6CDD"
```

```
8540 RETURN
8600 PUT SPRITE5,(YX,209),3,21
8610 YS=2:RETURN
9000 '***** LOSE
9002 PUT SPRITE3,(CX,100),14,C0(CK)
9003 PUT SPRITE4,(CX,100),8,C1(CK)
9005 IF PLAY(0)<>0 THEN 9005
9007 PUT SPRITE2,(0,209),0,0
9010 PLAY"T80V15L32O4CDDFCO3BACCCC"
9020 CH=CH-1
9030 IF CH<1 THEN 13000
9040 CX=128:X=128:GOTO 900
10000 '***** BONUS
10010 P$="T80V10O5S9M1000L16FFGGFFCDDFGABO6CDDDDFCO5CF"
10015 PSET(90,90),1:PRINT#1,"BONUS"
10020 PLAYP$:FOR I=0TO 2
10030  PUT SPRITEI+1,(80+I*30,100),YC(I)+10,21
10040 NEXT
10050 PLAYP$:FOR I=0TO 2999:NEXT
10055 IF YC(0)=YC(1) AND YC(1)=YC(2) THEN 10200
10060 FOR I=0TO2
10070 PSET(90+I*20,102),1:PRINT#1,YC(I)
10075  PUT SPRITEI+1,(86+I*30,209),YC(I),21
10080 NEXT:SD=40
10085 SD=SD+YC(0)*10+YC(1)+YC(2)*.1
10110 LINE(50,40)-STEP(32,8),1,BF
10120 FOR I=0TO2999:NEXT
10130 YN=0:RETURN 6000
10200 CH=CH+1:PLAY"O6GCCCCCCO7CO6BAGFEDCCCCCCC"
10201 PSET(90,102),1:PRINT#1,"FINGER"
10202 FOR I=0TO2
10203  PUT SPRITEI+1,(86+I*30,209),YC(I),21
10204 NEXT
10205 FOR I=0TO999:NEXT
10220 SD=50
10230 GOTO 10110
12000 REM ***** OPENNING
12010 PSET(70,80),1:COLOR 15
12020 PRINT#1,"* HAPPY COIN *"
12030 PSET(50,110),1:COLOR 15
12040 PRINT#1,"GOM:SPC    FINGER:< >"
12050 PLAY"T255V15m1000L4O4CCO5CCO4ABFDS9GDGDE"
12060 RETURN
13000 REM ***** GAME OVER
13005 FOR I=0TO1999:NEXT
13010 PSET(80,70),1:PRINT#1,"* GAME OVER *"
13020 PSET(50,85),1:PRINT#1,"REPLAY PUSH RETURN KEY"
13030 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RUN ELSE 13030
```



★本屋で立ち読みしてると，そこのおばさんがコホンとせきをした。無視してると，続けてコホン！しかたなくそばにあったベーマガを買った。これがベーマガとのであい！(山口県光市・**石附宗一郎15才**)……**【編：本と？】**

MULTI 8用

APPLEほしい!

中島　督



ストーリー

ある所に，とてもリンゴ好きの少年がおったげな。毎日リンゴをかじっていたが，ある日エイリアンが村のリンゴをみいんな持ってってしもうたんじゃ。

少年がとても残念がっていた所へ，村の守り神が出現し，UFOの中へ入っていったんじゃと。

中には，迷路みたいなものが……。

遊びかた

なにやら，わけのわからんストーリーでしたが，最初は一番上の階に，守り神（あなた）がいます。そして，一番下の階には見張り（コンピュート・エイリアン）がいます。

まず，リンゴがどこかに現れます。そのリンゴを，取ればいいのです。もちろん，見張りは追ってきます。

横の移動は[4]と[6]で左右，たての移動は，まん中の穴がふき上げてくれます。

エイリアンの動きかたは，たての移動2に対し横は1の割です。守り神は，横2に対し，たて1の割で動くので，よく計算して移動してください。

書き忘れましたが，エイリアンは横軸が合うと，すぐたて軸の進入を開始します。それと，オート・リピートがかかって，1回押すと止まらないので，上下するときは[5]で止めておくと，ずっと上下できます。

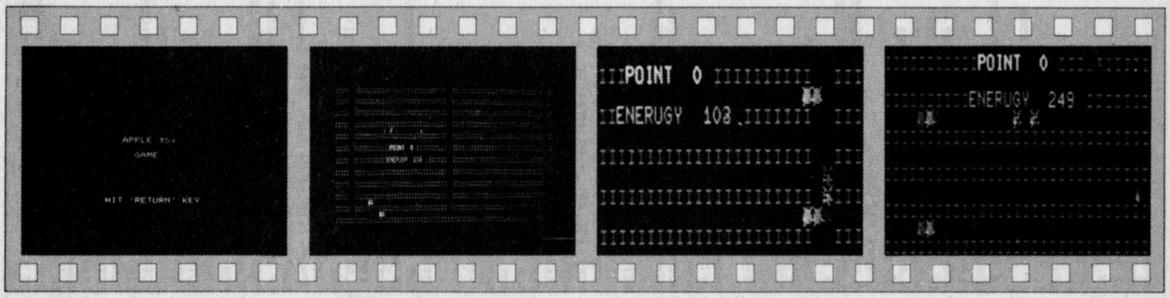
改造のアドバイス

740行の2番目のIF　PX>8…の8を5にすると，六つリンゴを取るだけで，ボーナスがもらえるようになります(ただし，ボーナスは減る)。

CHECKER FLAG

Dr.D：はっきり言って，この作品はキャラクタが小さく，追いかけのルーチンも不完全のようだ。かといって，だからダメだとは言わないが，ゲームを作るときはキャラクタをおもしろく，かつ大きくしたほうが楽しいし，それに，追いかけのゲームだったら，最低でも追いかけのルーチンはしっかり作ってほしい。

編：まわりくどいけど，ゲームを作るポイントは，そこにあるんですね。



《写真1》リターン・キーでゲーム・スタート

《写真2》ゲームの全景。キャラクタがわからん？

《写真3》まん中の穴を上昇中の守り神

《写真4》右下のリンゴを早く取ってください

★小，中学生に負けじと，構想をねってフローチャート，変数表を作り，あとはプログラミングだけになったら，似た作品がベーマガに載っていた。(静岡県下田市・ぽっぽSL)……【編：これだけの読者がいると，似た作品も多いんですよ!】

APPLEほしい！のプログラム・リスト

```
10 WIDTH 80,25
20 CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0:CLS 3
30 REM    ***************
40 REM    *  Apple ﾎｼｲ  *
50 REM    *   by Osam   *
60 REM    ***************
70 REM   1234567812345678 12345678
80  DATA 0300000303000003,30030000
90  DATA 0032203000322030,12210000
110 DATA 0002201001022000,12210000
120 DATA 0111111001111110,11110040
130 DATA 0111000000001110,71170220
140 DATA 0711110707111107,11112222
150 DATA 0011001001001100,10012222
160 DATA 0110000000000110,10000222
170 DEFINT A-Z:DEFDBL H,P:DIM A(100),B(100)
180 RESTORE 80:FOR Y=0 TO 7
190 READ A$,B$
200 FOR X=0 TO 15
210 CL=VAL(MID$(A$,X+1,1))
220 PSET (X,Y),CL
230 NEXT X
240 FOR X1=0 TO 7
250 CO=VAL(MID$(B$,X1+1,1))
260 PSET (X1,Y+8),CO
270 NEXT X1
280 NEXT Y
290 GET@(0,0)-(15,7),A
300 GET@(0,8)-(7,15),B
305 GOSUB 1200
310 WIDTH 80,25:COLOR 0:CLS3
320 FOR I=1 TO 80*23
330 PRINT "■";
340 NEXT
350 COLOR 2
360 FOR Y=0 TO 23 STEP 2
370 FOR X=0 TO 39
380 PUT@(X*16,Y*8),A
390 LOCATE X*2,Y+1:PRINT "II";
400 NEXT X,Y
410 E=5 :GOSUB 1000
420 E=39:GOSUB 1000
430 E=73:GOSUB 1000
500 EN=300:GOSUB 1070
510 COLOR 7:LOCATE 20,11:PRINT "POINT ";P;
520 COLOR 1:LOCATE 19,13:PRINT "ENERUGY ";EN;
530 X=39:Y=0:SY=0
540 TX(0)=0:TY(0)=22:TX(1)=79:TY(1)=22:TX1(0)=TX(0):TY1(0)=TY(0):TX1(1)=TX(1):TY
1(1)=TY(1)
550 REM          MAIN
560 COLOR 7
570 PLAY "L16O4V1GFV3GAV5GFV7GAV9GFV11GAV13GFV15GAG"
580 IF (TX(0)=X AND TY(0)=Y) OR (TX(1)=X AND TY(1)=Y) THEN 800
590 TY1(0)=TY(0):TY(0)=TY(0)+(TX(0)=X AND TY(0)>Y)*2-(TX(0)=X AND TY(0)<Y)*2
600 TY1(1)=TY(1):TY(1)=TY(1)+(TX(1)=X AND TY(1)>Y)*2-(TX(1)=X AND TY(1)<Y)*2
610 TX1(0)=TX(0):TX(0)=TX(0)+(TX(0)>X)-(TX(0)<X)
620 TX1(1)=TX(1):TX(1)=TX(1)+(TX(1)>X)-(TX(1)<X)
630 COLOR 0:LOCATE TX1(0),TY1(0):PRINT "■";:LOCATE TX1(1),TY1(1):PRINT "■";
640 COLOR 1:LOCATE TX(0),TY(0):PRINT "♠";:LOCATE TX(1),TY(1):PRINT "♠";
650 Y1=Y:X1=X
660 IF INT(Y/2)*2=Y THEN K=INP(0):X1=X ELSE 690
670 IF K=&H34 AND X>1  THEN X=X-2:IF F=1 THEN X=X+1:F=0
680 IF K=&H36 AND X<78 THEN X=X+2:IF F=0 THEN X=X-1:F=1
690 IF (X=5 OR X=6 OR X=73 OR X=74) AND Y<22 THEN Y=Y+1
700 IF (X=39 OR X=40) AND Y>0 THEN Y=Y-1
720 COLOR 0:LOCATE X1,Y1:PRINT "■";
730 LOCATE X,Y:PRINT " ";
740 IF EX1<=X+1 AND EX1>=X-1 AND EY1<=Y+1 AND EY1>=Y-1 THEN EN=EN+70:PX=PX+1:PLA
Y"V15O4CE":PUT@(EX,EY),A,PSET:COLOR 0:LOCATE EX1,EY1:PRINT "■■";:GOSUB 1070:IF P
X>8 THEN GOSUB 1100:PX=0
750 IF EN=0 THEN 800
760 EN=EN-1:COLOR 1:LOCATE 27,13:PRINT EN;
770 GOTO 580
800 BEEP:BEEP:BEEP:CLS:COLOR 4:LOCATE 35,9:PRINT "GAME OVER";:COLOR 6
810 LOCATE 34,11:PRINT "POINT :";P
820 LOCATE 33,13:PRINT "ENERUGY :";EN
830 IF P>HP THEN HP=P
840 LOCATE 32,15:PRINT "HI-POINT :";HP
850 COLOR 22:LOCATE 29,19:PRINT "HIT 'RETURN' KEY"
860 FOR I=0 TO 5000:K$=INKEY$:IF K$=CHR$(13) THEN 870 ELSE NEXTI:GOSUB 1200
870 P=0:GOTO 310
1000 COLOR 0
1010 FOR Y=0 TO 22
1020 LOCATE E,Y : PRINT "■■";
1030 PUT@(E*8,Y*8),A,PSET
1040 NEXT
1050 COLOR 7
1060 RETURN
1070 EX1=INT(RND(1)*78):EY1=INT(RND(1)*10)*2+2:EX=(EX1)*8:EY=(EY1)*8:PUT@(EX,EY)
,B,PSET:COLOR 0:LOCATE EX1,EY1:PRINT "■";:RETURN
1100 PLAY "L16O4CEG"
1110 P=P+PX*EN:COLOR 7:LOCATE 26,11:PRINT P;:EN=EN+300
1120 RETURN
1200 WIDTH 40,20:CLS3
1210 COLOR 5
1220 LOCATE 15,7:PRINT "APPLE ﾎｼｲ"
1230 LOCATE 15,9:PRINT "  GAME"
1240 COLOR 23
1250 LOCATE 12,15:PRINT "HIT 'RETURN' KEY"
1260 K$=INKEY$:IF K$=CHR$(13) THEN RETURN ELSE 1260
```



by KEN'S

評：見よ、このキン肉もりもり！（影）



by 橋田 淳

評…UFP（未確認飛行プログラム）でーす！（編）

★このごろUFPというのがあるが，ほんとに空を飛ぶんですか？（福岡県太宰府市・N_{60}BASIC）……【つぐ美：UFPとは"未確認投稿プログラム"のことです。飛びもしませんし，動くかどうかも未確認なのです。】

MZ-80K/C/1200/700(SP-5030)用

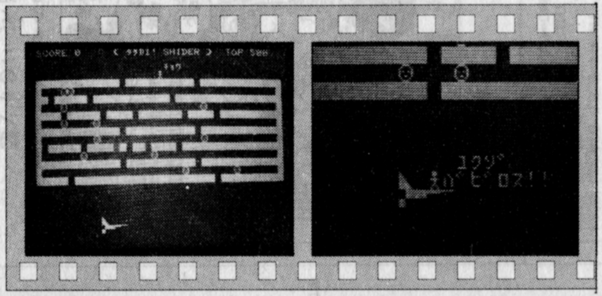
タタカエ！SHIDER

高橋政英



§ストーリー

「燃結！」沢村　大は宇宙刑事シャイダーになり，フーマのふしぎ空間へと入っていった。ここには，ふしぎ獣たちが待ちうけていた！　さあ，一刻も早くふしぎ空間をぬけ，バビロス号に向かってください。



《写真1》チョウ！ふしぎ獣に気をつけてーと！

《写真2》うまく乗れました。ゆくぞ，バビロス！

§遊びかた

スペース・キーを押すと，シャイダーは右，はなせば左に動きます。ふしぎ獣(☺)をよけながら，バビロスにうまく降りてください。１面クリアするとふしぎ獣が増えて，むずかしくなります。



by 長谷川正彦

評…ご用だ！ご用だ！(影)

タタカエ！SHIDERのプログラム・リスト

```
5 POKE $3CEC,0:POKE $3CED,0:POKE $3CEE,0
10 PRINT "Ｃ";:TP=0:V=53248
20 DIM FZ$(7),A$(6):J=1:SC=0:LV=2:M=1
30 A$(1)="▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓ ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓ ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓"
40 A$(2)="▓ ▓▓▓▓▓ ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓ ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓"
50 A$(3)="▓▓▓▓▓ ▓▓▓▓ ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓ ▓▓▓▓▓ "
60 A$(4)="▓▓▓ ▓▓▓▓▓ ▓▓▓▓ ▓▓▓▓▓▓▓ ▓▓▓▓ ▓▓▓▓▓▓▓▓▓"
70 A$(5)=" ▓▓▓▓▓ ▓▓▓▓ ▓ ▓▓ ▓▓▓▓ ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓"
80 A$(6)="▓▓ ▓ ▓▓▓ ▓▓▓▓▓▓ ▓▓▓ ▓▓▓ ▓▓▓▓▓▓▓▓▓ ▓▓"
90 FZ$(7)="▓▓▓▓ ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓ ▓▓▓▓▓▓▓▓"
95 FOR I=1 TO 6
100 R=INT(RND(1)*5)+1
110 FZ$(I)=A$(R):IF FZ$(I)=FZ$(I-1) THEN 100
120 NEXT I
130 REM ◢─S-T-A-G-E─◣
140 PRINT "SCORE        < ﾀﾀｶｴ! SHIDER >  TOP      "
150 FOR I=4 TO 16:CURSOR 0,I:PRINT "▓                                      ▓"
160 NEXT I
170 FOR I=4 TO 16 STEP 2:CURSOR 1,I:PRINT FZ$(J);"▓":J=J+1:NEXT I
180 CURSOR 5,0:PRINT SC:CURSOR 33,0:PRINT TP
190 CL$=" ▣▣    "
195 BL$="◣▣▣◤━━━"
200 BX=INT(RND(1)*19)+1
210 CURSOR BX,21:PRINT BL$
215 FOR I=5 TO 15 STEP 2:FOR J=1 TO LV
220 CURSOR INT(RND(1)*36)+1,I:PRINT CHR$(104):NEXT J,I
230 X=0:Y=2:FX=1:FY=4
240 CURSOR X,Y:PRINT " ":X=X+1:IF X=19 THEN 260
250 FOR I=1 TO 10:NEXT I:CURSOR X,Y:PRINT CHR$(99):GOTO 240
260 Y=Y+1:CURSOR X,Y:PRINT CHR$(99);"Ｃﾁｮｳ":TEMPO 7:MUSIC"C1EGCEG"
270 CURSOR X,Y:PRINT "▣▣    "
275 REM ◢─B-E-L-T─◣
280 FOR I=0 TO 36
290 M$=MID$(FZ$(M),I,36)
300 L$=LEFT$(FZ$(M),I)
310 CURSOR FX,FY:PRINT M$;L$
320 IF PEEK(V+X+(Y+1)*40)<>67 THEN 410
325 GOTO 340
330 NEXT I:GOTO 280
335 REM ◢─S-H-I-D-E-R─◣
340 POKE 17828,0:GET K$
350 IF K$=" " THEN CURSOR X,Y:PRINT " ":X=X+1:IF X>37 THEN X=37:GOTO 355
353 IF K$="" THEN CURSOR X,Y:PRINT " ":X=X-1:IF X<1 THEN X=1
355 IF PEEK(V+X+Y*40)=207 THEN 480
360 CURSOR X,Y:PRINT CHR$(99)
370 IF PEEK(V+X+(Y+1)*40)<>67 THEN 410
400 GOTO 330
405 REM ◢─D-O-W-N-1─◣
410 CURSOR X,Y:PRINT " ":Y=Y+1:CURSOR X,Y:PRINT CHR$(99)
420 HA=PEEK(V+X+(Y+1)*40)
430 IF HA=67 THEN SC=SC+100:CURSOR 5,0:PRINT SC:FY=Y+1:GOTO 540
440 IF (HA=77)+(HA=122)+(HA=54)+(HA=112) THEN 600
450 IF (HA=207)+(Y=23) THEN 480
470 GOTO 410
475 REM ◢─GAME-OVER─◣
480 CURSOR X,Y:PRINT "X ｳﾜ-!!";:TEMPO 6:MUSIC "_C4"
490 CURSOR 15,11:PRINT "GAME OVER":USR(62)
500 IF SC>TP THEN TP=SC
510 CURSOR 12,22:PRINT "PUSH 'S' KEY":USR(62)
520 GET K$:IF K$="S" THEN PRINT "Ｃ";:GOTO20
530 GOTO 520
535 REM ◢─D-O-W-N-2─◣
540 TEMPO 7:MUSIC "‾C1C_C":IF Y=5 THEN M=2:GOTO 280
550 IF Y=7  THEN M=3:GOTO 280
560 IF Y=9  THEN M=4:GOTO 280
570 IF Y=11 THEN M=5:GOTO 280
580 IF Y=13 THEN M=6:GOTO 280
590 IF Y=15 THEN M=7:GOTO 280
595 REM ◢─R-O-U-N-D─◣
600 CURSOR X+2,Y-1:PRINT "ﾕｸｿﾞ ▣▣▣▣▣▣▣ﾊﾞﾋﾞﾛｽ!!"
610 TEMPO 7:FOR I=1 TO 2:MUSIC "R0D3GBA5D5R3":NEXT I
620 CURSOR X+2,Y-1:PRINT "     ▣▣▣▣▣▣▣          ":CURSOR X,Y:PRINT " "
630 CURSOR BX,21:PRINT CL$
640 BX=BX+1:IF BX=35 THEN 660
650 CURSOR BX,21:PRINT BL$:GOTO 630
660 LV=LV+2:SC=SC+500:M=1:J=1:PRINT "Ｃ";:GOTO 95
```


★起立！礼！これから授業を行う！ベーマガ9月号27ページを開いて！ん？カゲクンよそ見しとったらあかんよ！(大阪市・上田勝也13才)……【影：あかん言われても，よそ見してるほうが，眠くならないんだもん。】

MZ-700/1500(S-BASIC)用（※1500で動かすには700用S-BASICが必要です）

SNOW SCOOP

へのへのへ太郎

■ゲームの前に一言

季節的に少しずれてしまいましたが，スキー・ゲームだってオール・シーズンＯＫなんだから，雪はねゲームだってよろしいのでは？と思い，作りました。

また，年中暖かい地方に住んでいる人は，雪を見たい，さわりたいと思っていることでしょう。どうぞ思うぞんぶん楽しんでください。

■お話……

これは，北海道は深川に住むびんぼうな少年バーゴン君が，少女ケニアちゃんの家に雪はねのアルバイトに行ったときのお話です。

ケニアちゃんの家は，雪が積もるとこわれちゃうんです。おまけに２分以上かかると，ケニアちゃんはいかって野性にもどってしまいます。そして，大雪を降らしてバーゴン君を殺すのです。また自分が０になっても同じですよ。それから雪の積もっていい量は，〝ト〟のあるところまでです。

■ゲームのやりかた

上から雪が降ってくるので，スペース・キーを押して取ってください（雪は屋根と重なっていなければ取れません）。雪を取ったら左はしまでいってスペース・キーで捨ててください。だいたいゲームとしては，これのくりかえしですが，ボーナスとして，右はしでスペース・キーを押すとトランポリンでジャンプができ，10回くりかえすと１人自分が増えます(面数は，左下のニコちゃんマークです)。

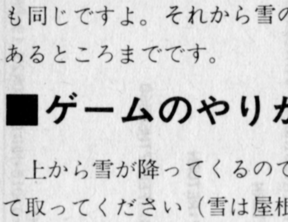


CHECKER FLAG

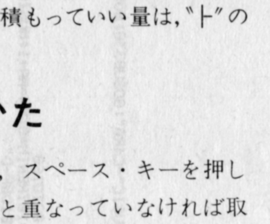
編：ちょっと単純なゲームですね。ただボーナスとして，トランポリンでジャンプをしたり，３面ごとにケニアちゃんの熱ーいメッセージがあったり，工夫のあとは見られますね。

影：雪はねなんてやったことのない人たちもいるだろうから，十分楽しんでください。

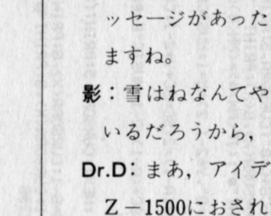
Dr.D：まあ，アイデアでの勝利だな。最近ＭＺ－1500におされ気味だぞ！700ユーザーよ，がんばろう！



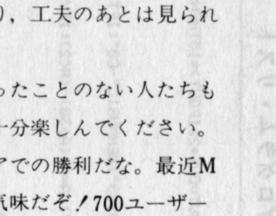
《写真１》タイトル画面。これから雪はねだ！



《写真２》さあ，雪が積もってきたぞー



《写真３》雪を取ったら左はしに捨てヨー。エイ！



《写真４》やったー！１面クリアだ。つかれた！

★影さん，つぐみのこと幸せにしてくださいよ！……つぐみの母より。(三重県安芸郡・つぐみの母)……【**影**：つぐ美さん，こんなお手紙もらっちゃったよ。幸せになろうね。**つぐ美**：私は，つぐ美。つぐみってだれ？】

■プログラムについて

第1表を見てもらえば，どこで何をやっているのかわかると思います。何もかも説明すると楽しみがなくなるので変数はナイショ！にします。自分で調べてください。では，みなさん，グワンブァッテください。

■おわりに

このゲームのアイデアは，友達のアルフィー狂の小森君の原作に僕が味つけしたものです。それでは，ぐっばい！



by SIXIMBER

評…ナンでこうなるの！（影）

《第1表》プログラムのしくみ

10	初期音楽データ＋タイトル・ルーチンへ(1040～)
20	ゲーム・スタートの初期設定
30～50	面スタートの初期設定
60	画面作成ルーチンへ(1500～)
70～80	SCORE，TIMEなどの表示（メイン・ルーチン）
90～150	キー入力ルーチン（メイン・ルーチン）
160～170	雪の移動ルーチン（メイン・ルーチン）
180～190	バックMUSIC（メイン・ルーチン）
200～240	雪をすくうルーチン（メイン・ルーチン）
250～280	雪が積もるルーチン（メイン・ルーチン）
290～460	ジャンプ・ルーチン（メイン・ルーチン）
470～500	画面修整ルーチン（メイン・ルーチン）
510～550	捨てた雪のルーチン（メイン・ルーチン）
560～650	面クリアのルーチン
660～690	1人死んだルーチン
720～860	ひと休みコーナー
870～1030	GAME OVERのルーチン
1040～1110	音楽のデータ
1120～1490	タイトル
1500～1740	画面作成

SNOW SCOOPのプログラム・リスト

```
10 HS=0:MUSIC"-C0":GOSUB1040
20 SC=0:MA=3:MN=0:OUT=7:KU=1:IM=0
30 MN=MN+1:KU=KU+1:TI$="000000":G=24:ED=24:OUT=OUT+2:IFOUT>=15THENOUT=11
40 IF(MN=4)+(MN=7)THENOUT=15
50 IFKU>7THENKU=1
60 GOSUB1500
70 CURSOR22,19:PRINTUSINGSC$;SC;MA
80 CURSOR24,23:PRINTRIGHT$(TI$,3):IFTI$>"000149"THENMUSIC"-C0":IFTI$>="000200"GO
TO870
90 GETY$:IFY$=""THENMUSIC"R0":GOTO160
100 CURSORA,B:PRINTA1$;:A=A+(Y$="■")-(Y$="■"):A=A+(A>30)-(A<2):IFY$<>" "GOTO160
110 IFA=30GOTO 310
120 IFA=2 GOSUB510
130 IFL=1 GOTO 160
140 IFPEEK($D000+A+5*40)=120GOSUB200:GOTO160
150 GOSUB470:P=0:CURSORA,B:PRINTB0$;:MUSIC"-BCB+C+B":CURSORA,5:PRINT[KU,]C$;
160 CURSORA,B:PRINTA0$;:X=INT(RND(1)*12)+1:CURSORA(X),B(X):PRINT" ";
170 B(X)=B(X)+2:GOSUB250:CURSORA(X),B(X):PRINT"●";:IF(MN>4)*(MN<8)GOTO70
180 IFM=1THENMUSICMO$:M=0:GOTO70
190 Y=INT(RND(1)*6)+1:MO$=MID$("+C+D+E+F+G+A+B",Y*2-1,2):M=1:MUSICMO$:GOTO70
200 CURSORA,B:PRINTB0$;:FORI=6TO14
210 IFPEEK($D000+A+I*40)=71THENMUSIC"CD-F":Y=(A-1)/2:SC=SC+Y*2-1:CURSORA(Y),B(Y)
:PRINT" ";:B(Y)=0:L=1:GOTO240
220 G=I+1:IFPEEK($D000+A+G*40)=67THENL=1:SC=SC+(A-1)/2-1:MUSIC"E-#D":G=0:CURSORA
,I+1:PRINT" ";:GOTO240
230 CURSORA,I:PRINT"□■■|";:MUSIC"-#C0":NEXT
240 FORJ=I-1TO5STEP-1:CURSORA,J:PRINT"□■■ ";:NEXT:CURSORA,5:PRINT[KU,]"-";:RETUR
N
250 G=B(X)-1:IFPEEK($D000+A(X)+G*40)=67THENG=G-1:CURSORA(X),G:PRINT"■";:GOTO290
260 IFPEEK($D000+A(X)+B(X)*40)=67THENG=B(X)-1:CURSORA(X),G:PRINT"■";:GOTO290
270 IFB(X)=16THENCURSORA(X),15:PRINT"■":GOTO290
280 RETURN
290 MUSIC"-C0-E":IFG=<OUTGOTO660
300 B(X)=0:G=0:RETURN
310 U$="\●/■■■■┏┓":MUSIC"-B0-C-B"
320 I$="   ■■■■    ":Q=A:W=B:T=1:GOTO350
330 CURSORQ,W:PRINTU$;:MUSIC"G0R0"
340 CURSORQ,W:PRINTI$;:RETURN
350 Q=Q+3:W=W-1:IFW=1GOTO370
360 GOSUB330:GOTO350
370 W=W+1:IFW=21GOTO390
380 GOSUB330:GOTO370
390 FORI=33TO36:POKE$D000+I+22*40,227:NEXT:MUSIC"-C4R0":GOSUB330:GOSUB450
400 W=W-1:IFW=2GOTO420
410 GOSUB330:GOTO400
420 W=W+.5:Q=Q-1:IFQ=ATHEN440
430 GOSUB330:GOTO420
440 CURSOR32,22:PRINT[3,]"●───●";:SC=SC+10:GOTO160
450 IM=IM+1:CURSOR32,10:PRINT"10 PUS.":IFIM=10THENIM=0:MA=MA+1:MUSIC"+C7R2+C4R2+
C4R2+C9R2+#C7R2#B7R2+#C6R2+C7R2+C4R2+C4R4+C9B1DBF-D"
460 MUSIC"+GF-C-DAF+D+E+F+G1R0":CURSOR34,23:PRINTUSING"##";IM:CURSOR32,10:PRINTS
PC(7):RETURN
470 P=PEEK($D000+A+5*40):IFP=93THENC$="┐":RETURN
480 IFP=95THENC$="┬":RETURN
490 IFP=92THENC$="┌":RETURN
500 C$=" ":RETURN
510 CURSOR2,2:PRINTB0$;:IFL=0THENMUSIC"-B0C":RETURN
520 L=0:ED=ED-1:FORI=5TOED:CURSOR2,I
530 PRINT"■■■ ";:MUSIC"-C0":NEXT I
540 SC=SC+INT(RND(1)*9)+1:CURSOR2,2:PRINTA0$:IFED=7THEN560
550 RETURN
560 CURSORA,B:PRINTA1$:ED=24
570 CURSOR0,2:PRINTA0$
580 FORI=2TO19:MUSIC"R0D0"
590 CURSOR0,I:PRINT"   ■■■■";A0$:NEXT
600 CURSOR0,23:PRINT"■■■■"
610 FORI=1TO12:CURSORA(I),B(I):PRINT" ";:NEXT
620 CURSOR14,10:PRINT[3,]"POUNS";10*MN:FORI=0TO10*MN:CURSOR23,19:PRINTUSING"####
```

★今月から新連載！影の私生活をあばく，「影のPRIVATE-LIFE」。よろしく！（北海道空知郡・SIXIMBER14才）……【影：プライベートな時間は教えられんのよ！編：仕事のあといつも，ゆくえ不明になるんだよなー。】

```
";SC+I:MUSIC"+A1":NEXT:SC=SC+I
630 CURSOR10,10:PRINTMN;" ﾒﾝ ｸﾘｱ -!! ":MUSIC"+D4+EFEDFAEFCBFEEEFDFC+C+DA+G+A4+A9
RRRR0"
640 IF(MN=3)+(MN=6)+(MN=9)+(MN=12)GOSUB720
650 GOTO30
660 MA=MA-1:G=0:IFMA=0THEN870
670 G=0:FORI=BTO21
680 CURSORA,I:PRINT"   ■■■■/■\■■■■/●\":MUSIC"-C0":NEXT
690 MUSIC"-F3-G-FGFGBCGFB-F4GR9R0":GOTO50
700 REM ｱﾄ ﾊﾝﾌﾞﾝ ﾁｮﾄ ﾀﾞﾖ
710 REM          ｶﾞﾝﾊﾞﾚ !!
720 H$="■■■■■■■■":PRINT"■■■■■■■"
730 PRINTH$;"  ";CHR$(104);MN;"ﾒﾝ ｸｸｱ-"
740 PRINTH$;"      ";CHR$(219);"────────────";CHR$(220)
750 PRINTH$;"      |ﾕｷﾊﾈ ｺﾞｸﾛｳｻﾏ| "
760 PRINTH$;"      |            | "
770 PRINTH$;"      ";CHR$(234);"┤/────────";CHR$(235)
780 PRINTH$;"   ■■■■■   ■■■■■"
790 PRINTH$;"   ■■■■   ■■■■"
800 PRINTH$;"   ■■'(    )\ ■"
810 PRINTH$;"   ■■ /    \__/"
820 PRINTH$;"   ■■■"
830 FORI=1TO2:MUSIC"+C5GFDGA2E2D5R6":NEXT
840 MUSIC"C5DEF+C5GFDGA2E2D5R7"
850 MUSIC"E6FEG4CD6FB8EB+C9+CR9RRR0"
860 MUSIC"-C-D-E-F-G-A-BCDEFGAB+C+D+E+F+G+A+B+#B9RR0":RETURN
870 TY$="G■A■M■E■■■O■V■E■R"
880 FORI=1TO17:CURSOR7,12:PRINTMID$(TY$,1,I);:MUSIC"#B696":NEXT I
890 FORI=0TO23:CURSOR0,I:PRINT"●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●";
900 MUSIC"-C0RC":NEXT I:FORI=0TO13:MUSIC"+GFR1"
910 CURSORA,B:PRINT" ● ■■■■■■■■■■< >";
920 MUSIC"-F0GR1":CURSORA,B:PRINT" ●■■■■■■■■■■ × ";:NEXT:FORI=BTO22
930 CURSORA,I:PRINT"\ /■■■■■/■■■●■■■■■   ";
940 MUSIC"+G":NEXT:MUSIC"-GBGBGB-D9R6"
950 FORI=4TO19:CURSOR8,I:PRINTSPC(25);:NEXT I
960 IFSC>HSTHENHS=SC:CURSOR10,5:PRINT"YOU ARE HI-SCORE !!";
970 CURSOR11,10:PRINTUSING"HI-SCORE --- ####";HS;
980 CURSOR11,14:PRINTUSING"SCORE ------ ####";SC;:TEMPO5
990 MUSICM0$,M0$,M1$,M2$,M3$,M4$,M4$,M5$,M6$,M7$,M8$:TEMPO7
1000 CURSOR15,18:PRINT"TRY AGAIN ? ";
1010 GETY$:IFY$="Y"THENMUSIC"C0":GOTO20
1020 IFY$="N"=0GOTO1010
1030 POKE$3444,255:PRINT"■HAVE A NICE DAY !";:END
1040 M0$="C1EFG2-C1-E-F-G"
1050 M1$="C1EFG2ECER0E1D3R0"
1060 M2$="E1E1DC3R0C1EG3R0G1F4R1"
1070 M3$="E1FG2E2C3D2C3"
1080 M4$="+C1+CA+CCC-AC"
1090 M5$="+C1+CA+C2AFAR0A1G3R1"
1100 M6$="A1R0A1GF2R0F1A+C2R0+C1#A3R2"
1110 M8$="A2#A3+C5+#E8R2+A4+F+G5R4+F9+F"
1120 POKE$3444,0:TEMPO7:COLOR,,3,0:CLS
1130 RESTORE1230:B=20:A=0
1140 A$="■■■ ":READ C:A=A+C:IFC=9THENB=B-1:A=0:GOTO1140
1150 IFC=10THEN1300
1160 IF(A=14)*(B=20)THENA$="■■■ "
1170 IF(A=15)*(B=20)THENA$="■■■ "
1180 IF(A=14)*(B=17)THENA$="■■■ "
1190 IF(A=15)*(B=17)THENA$="■■■ "
1200 FORI=1TOB:IFB<18THENCOLOR,,7
1210 CURSORA,I:PRINTA$;
1220 NEXT:MUSICMID$("BAGFEDC",B-13,1):GOTO1140
1230 DATA1,3,2,1,2,1,1,2,1,1,1,4,4,1,3,1,1,2,1,1,2,9
1240 DATA 0,2,2,2,1,2,1,1,2,1,1,1,3,2,2,3,2,1,1,2,1,1,2,9
1250 DATA 2,2,2,1,2,1,1,2,1,1,1,5,2,3,2,1,1,2,1,1,2,9
1260 DATA 1,3,2,1,2,2,2,1,1,1,4,3,5,2,2,2,2,1,1,9
1270 DATA 0,4,1,2,2,2,2,3,3,4,3,2,2,2,2,3,9
1280 DATA 0,2,2,1,2,2,2,2,3,3,2,2,3,2,2,2,2,2,3,9
1290 DATA 1,3,1,2,2,1,1,2,3,4,4,1,3,1,1,2,1,1,2,1,1,10
1300 FORI=0TO18:PRINT:NEXT
1310 FORI=0TO78:SETI,2,2:SETI,19,2:MUSIC"+C0":NEXT
```

```
1320 FORI=10TO23:FORJ=0TO39:CURSORJ,I:PRINT[6,]"-";:NEXTJ,I
1330 MUSIC"+C1BAGFEDC":RESTORE1350
1340 FORI=10TO22:READA$:CURSOR9,I:PRINTA$;:MUSIC"R1R0":NEXT I
1350 DATA"._●     * YUKI HANE BOY *"
1360 DATA"|/■ <- ( YOU ) (3)       "
1370 DATA"■<< <BONUS FOR JUMP*10>"
1380 DATA" JUMP DAY   -> ●────●  "
1390 DATA"     <10 POINT> ■[??]■  "
1400 DATA" ┌──────┐  ┌─<RIGHT┌─┐  ■■  "
1410 DATA" |SPEACE├ |←├     | ├ ■■  "
1420 DATA" └──────┘ |┴┘|LEFT>┴┘| |''J "
1430 DATA" └──────┘  └─┘      └─┘(O / "
1440 DATA"IF X=ﾋﾀﾞﾘﾊｼﾞ THEN ﾕｷｽﾃﾃ■■■  "
1450 DATA"IF X=ｴﾝﾄﾂﾉｳｴ THEN JUMP ■■  "
1460 DATA"ELSE ﾕｷｽｸｲ             "
1470 DATA"■   HIT !!    ﾅﾝｶﾉ KEY    "
1480 GETY$:IFY$=""THEN1480
1490 RETURN
1500 PRINT"■":CURSOR3,5:COLOR,,KU
1510 PRINT"┌┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┐"
1520 FORI=6TO15:CURSOR3,I
1530 PRINT"| | | | | | | | | | | | | |"
1540 NEXT:CURSOR3,OUT
1550 PRINT"├";TAB(29);"┤":CURSOR3,16
1560 PRINT"└┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┘"
1570 COLOR,,7:FORI=17TO24:CURSOR4,I
1580 PRINT[5,]"|";SPC(23);"|";:NEXT
1590 FORI=24TOEDSTEP-1:CURSOR2,I:PRINT[7,]"■";:NEXT
1600 FORI=5TO23:CURSOR30,I:IFI>16THENCURSOR29,I
1610 PRINT[6,]"■■■";:IF(I>6)*(I<17)THENPRINT"■ ";
1620 NEXT:FORI=0TO39:POKE$D000+I+24*40,67:NEXT
1630 FORI=0TO39:COLORI,24,4,0:NEXT
1640 CURSOR32,22:PRINT[3,]USING"●────●■■■■■■■[##]■";IM;:SC$="#####■■■■##"
1650 CURSOR5,17:PRINTUSING"HI-SCORE -------- #####";HS
1660 CURSOR5,19:PRINT"SCORE -----------"
1670 CURSOR5,21:PRINT"YOU -------------"
1680 CURSOR5,23:PRINT"TIME-------------"
1690 A0$="._●■■■■|/■■■■■■<<"
1700 A1$="   ■■■■   ■■■■  "
1710 B0$="  ●■■■■./■■■■■||■■■■■"
1720 DIMA(13),B(13):T=4:L=0
1730 FORI=1TO13:A(I)=T:T=T+2:B(I)=0:NEXT
1740 A=30:B=2:CURSOR0,24:PRINT[5,7]RIGHT$(CHR$(103,103,103,103,103,103,103,103,1
03,103,103),MN);:RETURN
1750 REM GOOD BY . ｺﾞｸﾛｳｻﾝﾃﾞｼﾀ. ﾊﾞｲ ﾊﾞｲ
```



★■■■■■この中の一つに影さんがかくれています。さあ！どこでしょう？（和歌山市・東和中ＢＯＸ14才）……
【一同：ボカッ♧ボカッ♧！編：どこにもいないぞ！ボカッ♧影：イターッ！どこにいるのかわかってるくせにー。】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用(※1500で動かすには700用Hu-BASICが必要です)

MARINE RESCUE

KAZU



§ゲーム内容

きょうふのバミューダ海域で，ごうか客船がチンボツしてしまった。あなたは，海底で助けを求める人たちを救助しなければならない。

§操作方法

救助船を動かすのは，カーソル・キーの⇦⇨です。救助隊員を海底におろすのは，スペース・キーです。

§遊びかた

救助船の下に“ᛉ”がいます。スペース・キーで救助してください。このとき，海中に2匹の魚が泳いでいるので命ヅナを切られないように注意してください。“ᛉ”のマトがはずれた場合，“ᛉ”が増えてしまいます。“✳”にも注意してください。また，人喰いガニが人々をさらっていくので，カニの目をねらってスペース・キーを押してください。命中すると，カニは住み家にもどります（カニへのけんせい)。

なお，スコアは，“ᛉ”=10点，面クリア=100点追加です。

§GAME　OVERの場合

このゲームはGAME　OVERになる場合がなんとおりかあるので，書いておきます。

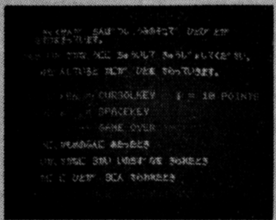
1）人喰いガニが“ᛉ”を3人さらった場合
2）海底のうに“✳”に救助隊員が当たった場合
3）海中の2匹の魚に3回命ヅナを切られた場合
4）空を飛ぶかもめのふんが救助船に当たった場合
※2)，3)，4）の場合は船がチンボツします

§最後に

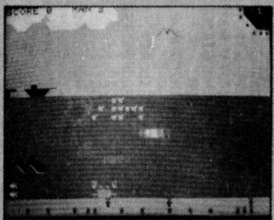
このゲームは“カニへのけんせい”のうまさがものをいいます。1面はかるくクリアできますが，2面からは，この“カニへのけんせい”をしなければ面はクリアできないと思います。また，空のかもめは，気をぬいたとき，とつぜんふんをだしてGAME　OVERになってしまうというように，気がぬけないのです。

CHECKER FLAG

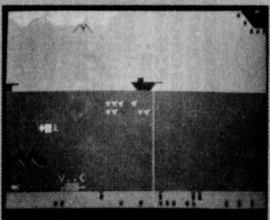
Dr.D：う～む，これもよくあるパターンだな。救われるのは，カモメやカニ，ウニ，イカ，クラゲといったキャラが登場しているわりには，プログラムの長さもまずまずといったところかな？それから，リストにREM文をつけるとわかりやすかったな。



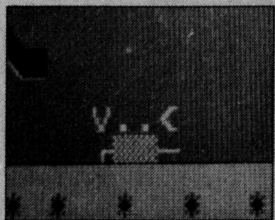
《写真1》よーく，ゲームの説明を見てーと！



《写真2》救助船をうまく操作してー



《写真3》よーし，1人助けたぞー



《写真4》これは人喰いガニ。目をねらおう

★Y・Kに「影，何才くらいじゃと思う？」と聞いたら，「35才くらいじゃねん」と言った。影さん本当なんですか？（岡山県井原市・**石井利始13才**）……【**影**：ハハハ，私は年令不詳の正義のみかた。月光仮面だ。**編**：すぐこれだ！】

MARINE RESCUEのプログラム・リスト

```
10 CLEAR:BEEP:GOTO400
20 PRINT"\ /       Y  ";:KR=KR-1:KS=1:RETURN
30 PRINT"/Y\       ";:KR=KR-1:KS=0:RETURN
40 COLOR3,1:LOCATEKX,KY:PRINT" V..<         ";:M=1:COLOR7,1:COLOR7:LOCATECX,CY:PRINT"  ";:RETURN
50 COLOR3,1:LOCATEKX,KY:PRINT" >..V         ";:M=0:RETURN
60 FORI=11TO22:POKE&HC7D,I:CALL&HC25:COLOR6,1:LOCATEX+3,I:PRINT"|  ";:GOSUB100:GOSUB110:MT$=CHARACTER$(X+3,I+2):IFMT$="*"GOSUB120:RETURNELSEIFMT$="."GOSUB130:ELSEIFMT$="*"GOTO350:RETURNELSE70
70 CALL&HC40:NEXT:FORI=11TO22:LOCATEX+3,I:PRINT" ";:NEXT:COLOR6:LOCATEX+3,I:PRINT"  ";:RETURN
80 COLOR2,5:LOCATEX,Y:PRINT"          ";:FORI=40TO44:POKE&HC7D,I:CALL&HC25:NEXT:CALL&HC40:RETURN
90 FORL=X TO3STEP-1:COLOR2,5LOCATEL,Y:PRINT"          ";:COLOR0:PRINT"  ";:FORI=20TO15STEP-1:POKE&HC7D,I:CALL&HC25:NEXT:CALL&HC40:NEXT:X=3:RETURN
100 IFXT<5THENRETURNELSE COLOR7,1:LOCATEXT,15:PRINT"    ";:IT$=CHARACTER$(XT-1,14):IF(IT$="|")+(IT$="*")THENFORIT=11TO22:LOCATEXT-1,IT:PRINT" ";:NEXT:GOTO140:ELSEXT=XT-1:RETURN
110 IFXS>35THENRETURNELSECOLOR4,1:LOCATEXS,18:PRINT"    ";:SI$=CHARACTER$(XS+4,17):IF(SI$="|")+(SI$="*")THENFORSI=11TO22:LOCATEXS+4,SI:PRINT" ";:NEXT:GOTO150:ELSEXS=XS+1:RETURN
120 COLOR,6:LOCATEX+3,23:PRINT" ";:FORL=21TO10STEP-1:POKE&HC7D,L:CALL&HC25:COLOR6,1:LOCATEX+3,L:PRINT"     ";:PLAY"+C0E":NEXT:RETURN
130 FORI=11TO22:LOCATEX+3,I:PRINT" ";:NEXT:FORL=KX TO3STEP-1:KX=KX-1:ONM+1GOSUB40,50:NEXT:RETURN
140 MA=MA-1:COLOR0,7:LOCATE13,0:PRINTMA;:COLOR7,1:FORI=15TO21:LOCATEXT-1,I:PRINT"   ";:GOSUB160:PRINT"  ";:GOSUB160:PRINT"  ";:NEXT:PRINT"   ";:OU=OU+1:IFOU=3GOTO350ELSEGOTO170
150 MA=MA-1:COLOR0,7:LOCATE13,0:PRINTMA;:COLOR7,1:FORI=18TO21:LOCATEXS+4,I:PRINT"   ";:GOSUB160:PRINT"  ";:GOSUB160:PRINT"  ";:NEXT:PRINT"   ";:OU=OU+1:IFOU=3GOTO350ELSEGOTO170
160 PLAY"C0+C0":RETURN
170 K$=INKEY$(0):X=X+(K$=" ")*(X<34)-(K$=" ")*(X>3)
180 IFK$="  "GOSUB60
190 TB$=CHARACTER$(X+4,10):IFTB$="*"THENSH=1
200 ONSH+1GOSUB80,90
210 TC$=CHARACTER$(3,10):IFTC$="-"THENLOCATE0,9-ZA:COLOR0,5:PRINT"*";:IFZA>6THENFORI=3TO9:LOCATE0,I:PRINT" ";:NEXT:ZA=0::SH=0:SC=SC+10:COLOR0,7:LOCATE5,0:PRINTSC;ELSEZA=ZA+1:SH=0:SC=SC+10:COLOR0,7:LOCATE5,0:PRINTSC;
220 CR$=SCRN$(9,23,30):IFCR$="                              "THENZA=0:OP=0:KX=1:CA=CA+2:GOSUB390:GOTO310
230 IFXS>35THENXS=8:COLOR,1:LOCATE36,18:PRINT"     ";ELSECOLOR4,1:LOCATEXS,18:PRINT"    ";:XS=XS+1
240 IFXT<5THENXT=30:COLOR,1:LOCATE5,15:PRINT"     ";ELSECOLOR7,1:LOCATEXT,15:PRINT"    ";:XT=XT-1
250 IFKR<3THENKR=30:COLOR,5:LOCATE3,3:PRINT"        ";ELSECOLOR0,5:LOCATEKR,3:ONKS+1GOSUB20,30:IFRND(1)*100>95THENFORI=5TO9:LOCATEKR+2,I:PRINT"  ";:PLAY"-C0":SP$=CHARACTER$(X+1,Y):IFSP$="*"GOTO350ELSENEXT:PRINT"  ";
260 QU=RND(1)*4:CX=CX+(QU=1)*(CX<35)-(QU=2)*(CX>10):CY=CY+(QU=3)*(CY<13)-(QU=4)*(CY>11):IFRND(1)*10>5THENKX=KX+1
270 T$=CHARACTER$(KX+2,23):IFT$="*"THENCOLOR,6:LOCATEKX+2,23:PRINT" ";:FORI=KX TO3STEP-1:CALL&HC40:COLOR,1:KX=KX-1:ONM+1GOSUB40,50:COLOR7,1:LOCATEKX+1,KY-1:PRINT"* ";:FORL=0TO1:POKE&HC7D,L:CALL&HC25:NEXT:NEXT:OV$=CHARACTER$(1,21):IFOV$="*"GOTO360
280 TM$=CHARACTER$(3,20):IFTM$="*"THENLOCATE3,20:PRINT" ";:LOCATE1,22-OP:PRINT"*";:OP=OP+1
290 ONM+1GOSUB40,50:GOTO170
300 DEFINTA-Z:TEMPO7:OP=0:KX=1:KY=21:XS=7:KR=30:OU=0:SC=0:CA=5:MA=3:X=3:Y=9:CX=20:CY=12:ZA=0:XT=30:PA=1
310 CONSOLE0,11,0,40:COLOR,5:CLS:CONSOLE11,12,0,40:COLOR,1:CLS:CONSOLE23,2,0,40:COLOR,6:CLS:CONSOLE:FORI=16TO22:COLOR4,1:LOCATE39,I:PRINT"Y";:NEXT:FORI=13TO17:LOCATE2,I:PRINT"Y";:NEXT
320 COLOR2,5:LOCATE35,0:PRINT"*          *          *          ***";:COLOR2,1:LOCATE0,18:PRINT"                           ";:FORI=0TOCA:LP=RND(1)*29+8:COLOR0,6:LOCATELP,23:PRINT"*";:NEXT
330 UN=RND(1)*10+10:FORI=0TOUN:UI=RND(1)*35+3:COLOR2,6:LOCATEUI,24:PRINT"*";:NEXT:COLOR7,2:LOCATE37,0:PRINTPA;
340 COLOR4,5:LOCATE0,10:PRINT"  ";:COLOR7,5:LOCATE0,0:PRINT"                    ";:COLOR0,7:LOCATE0,0:PRINT"SCORE";SC;:LOCATE10,0:PRINT"MAN";MA;:GOTO170
350 COLOR,5:LOCATEX,Y:PRINT"     ";:FORSI=11TO19:COLOR0,1:LOCATEX+3,SI:PRINT"            ";:PLAY"-C0-F":NEXT
360 PLAY"A4R0A1R0F4R0A1R0B4R0B1R0A4R0F1R0A4R0B1R0B4R0B1R0B5R6":COLOR7:LOCATE8,12:PRINT"GAME OVER....REPLAY ?(Y/N)"
370 RK$=INKEY$(0):IFRK$="Y"GOTO300
380 IFRK$="N"THENCLS:CLEAR:ENDELSEGOTO370
390 FORBN=12TO17:COLORBN-10,1:LOCATE10,BN:PRINT"*** BORNUS !! ***";:NEXT:FORBN=1TO100:SC=SC+1:COLOR0,7:LOCATE5,0:PRINTSC;:PLAY"+F0":NEXT:PLAY"D6R0D1R0G6R0G1R0G6R0G1R0G6R0G1R0F6R0G1R0AR6+CR3+F":PA=PA+1:COLOR7,2:LOCATE37,0:PRINTPA;:RETURN
400 COLOR2,1:CLS:LOCATE9,1:PRINT"** MALINE RESCUE **";:COLOR7:LOCATE5,3:PRINT"ｷｬｸｾﾝｶﾞ ﾁﾝﾎﾞﾂｼ ｳﾐﾉｿｺﾃﾞ ﾋﾄﾋﾞﾄｶﾞ ﾀｽｹｦﾏｯﾃｲﾏｽ｡":PRINT"ｶﾓﾒ､ｲｶ､ｻｶﾅ､ｳﾆﾆ ﾁｭｳｲｼﾃ ｷｭｳｼﾞｮｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡":PRINT"ﾕﾀﾞﾝｼﾃｲﾙﾄ ｶﾆｶﾞ ﾋﾄｦ ｻﾗｯﾃｲｷﾏｽ｡"
410 COLOR6:PRINT"ｷｭｳｼﾞｮｾﾝ = CURSOLKEY   * = 10 POINTS":PRINT"ｷｭｳｼﾞｮ = SPACEKEY":COLOR3:PRINT"-- GAME OVER --":COLOR7:PRINT"ｳﾆ､ｶﾓﾒﾉﾌﾝﾆ ｱﾀｯﾀﾄｷ":PRINT"ｲｶ､ｻｶﾅﾆ 3ｶｲ ｲﾉﾁｽﾞﾅﾗ ｷﾗﾚﾀﾄｷ":PRINT"ｶﾆ ﾆ ﾋﾄｶﾞ 3ﾆﾝ ｻﾗﾜﾚﾀﾄｷ"
420 COLOR4:PRINT"GOOD LUCK !!    HIT ANY KEY";
430 ST$=INKEY$(0):IFST$=""GOTO430ELSEBEEP:GOTO300
```

《第1表》使用変数

OP	カニにつかまった人の数
KX, KY	カニの座標
XS	魚の座標
KR	カモメの座標
X, Y	船の座標
CX, CY	クラゲの座標
OU	イカ，魚にやられたMANの数
CA	そうなんしている人の数
MA	MANの数
ZA	救助した人数
PA	面クリア数
XT	イカの座標
SC	スコア

◇

◇

◇



★第1位：5月と6月号－7本，第3位：7月号－5本，第4位：8月号－4本，さてこれはいったい何を意味しているのでしょうか？(神奈川県横浜市・向井　寛15才)……【影：さて？さてはナンキン……。編：無視／】

MZ-1500用

EDIT RUNNER

寺川　誠



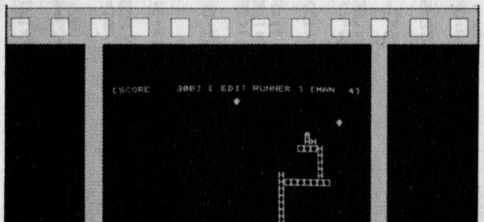
内　容

自分で作った道を使い，画面に散らばっている金を全部取るゲームです。しかし，と中で〝ケケケケケ〟と笑い声？がして，自分の下にあるキャラクタがどきます。自分の下に何もないときは下に落ちていきます。一番下にあるトゲにつきささると１人死にます。５人死ぬとＧＡＭＥ　ＯＶＥＲです。

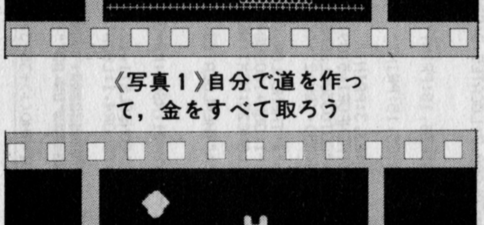
操作方法

操作は，カーソル・キーで上下左右です。しかし，ブロックは上や下からはいけません。Ｚキーを押すと自分の左下に，Ｃキーを押すと自分の右下にブロックが出ます。Ｘキーを押すと自分のいる場所に，はしごが出ます。それから，笑い声がしたとき，左右どちらかのキーを押すことにより，よけることができます。

なお，スコアは，金を取ると100点，面クリアで1000点です。



《写真１》自分で道を作って，金をすべて取ろう



《写真２》自分のキャラ。はしごを登っています

《第１表》変　数　表

Ｘ	＝自分のＸ座標	ＭＵ＄＝	ＭＵＳＩＣ
Ｙ	＝　〃　Ｙ座標	ＭＡ＄＝	ＭＵＳＩＣ
Ｓ	＝スコア	Ｑ	＝金のＸ座標
ＡＤ	＝アドレス	Ｗ	＝　〃　Ｙ座標
Ｍ	＝残りの人		
Ｒ	＝金の数		
Ｔ	＝取った金の数		

EDIT RUNNERのプログラム・リスト

```
10 'EDIT RUNNER
20 'PCG
30 INIT"CRT:G":CLS3:PRTY2
40 FONT$(3,1)=HEXCHR$("7E424200000000E7 00003C3C7E7E00 00003C3CC3C3006600")
50 FONT$(3,2)=HEXCHR$("0000FFFFFF0000E7 000000003C7E7E 0000000000C3C36600")
60 FONT$(3,3)=HEXCHR$("0000000000000000 003C5ABD5A3C3C18 003C5ABD5A3C3C18")
70 'SETTEI
80 M=5:X=20:Y=2:AD=$D000:R=5:TEMPO4
90 'TITLE
100 PRINT[5,1]"┌──┐ ┌──┐ ┬ ┬ ┌─┐┬ ┬┬┬┬┬┌──┐┌──┐"
110 PRINT[5,1]"│   │ │ │ │ │ │ ││ ││││││   │ │"
120 PRINT[5,1]"├──  │ │ │ │ ├─┘│ ││││││├── ├─┘"
130 PRINT[5,1]"│   │ │ │ │ │└┐ ││││││   │└┐"
140 PRINT[5,1]"└──┘ ┴──┘ ┴ ┴ ┴  └──┴┘┴┘└──┘┴ ┴■■■!"
150 PRINTTAB(10);"' '..........YOU■■!":FPRINT[11,9]1
160 PRINTTAB(10);"' '..........GOLD■■!":FPRINT[11,13]3
170 PRINTTAB(10)"'+'..........ﾄｹﾞ"■!":CCOLOR11,17,6
180 MU$="D3F0BCEFCDFEC4D":MA$="DORDRDRDRDRDRD":MUSICMU$;MA$
190 PRINT[5]TAB(13);"HIT ANY KEY!!"
200 GETK$:IFK$=""THEN200:ELSECLS3:MUSICSTOP:GOTO220
210 CURSOR0,0:PRINT[5]USING"[SCORE ######] [ EDIT RUNNER ] [MAN  #]";S;M:RETURN
220 CLS3:GOSUB210:CURSOR0,23:PRINT[6]"++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++":G
OSUB"MEDAL":GOTO240
230 FPRINT[X,Y]0:RETURN
240 CURSOR20,22:PRINT[3]"□"
250 GETK$:IFK$=""THEN330:ELSEGOSUB230
260 X=X+(K$="■"ANDX>0)-(K$="■"ANDX<38)
270 IFK$="■"THENIF(PEEK(AD+X+Y*40-40)<>$4A)*(Y>1)THENY=Y-1
280 IFK$="■"THENIFPEEK(AD+X+Y*40+40)<>$4ATHENY=Y+1
290 IFK$="X"THENIFPEEK(AD+X+Y*40)=$0THENCURSORX,Y:PRINT"H":SOUND48,8
300 IFK$="Z"THENIFPEEK(AD+X+Y*40+39)=$0THENCURSORX-1,Y+1:PRINT[3]"□":SOUND58,8
310 IFK$="C"THENIFPEEK(AD+X+Y*40+41)=$0THENCURSORX+1,Y+1:PRINT[3]"□":SOUND58,8
320 IFPEEK(AD+X+Y*40+U)=$61THENMUSIC"+C0+D+E":S=S+100:CURSORX,Y:PRINT" ":T=T+1:G
OSUB210:IFT=RTHENMUSIC"D0FG3":R=R+3:X=20:T=0:S=S+1000:Y=2:GOTO220
330 IFPEEK(AD+X+Y*40+40)=$61THENMUSIC"+C0+D+E":S=S+100:CURSORX,Y+1:PRINT" ":T=T+
1:GOSUB210:IFT=RTHENMUSIC"D0FG3":R=R+3:X=20:T=0:S=S+1000:Y=2:GOTO220
340 FPRINT[X,Y]1:IFPEEK($D000+X+Y*40+40)=$0GOSUB230:K=1:Y=Y+1
350 D=INT(RND(1)*100):ONDGOSUB380
360 IFY<22THEN250
370 LABEL"MISS":FPRINT[X,Y]2:TEMPO4:MUSIC"O2C0-D-E-F-G-A-B-C":MUSICWAIT:M=M-1:IF
M>0GOSUB230:X=20:Y=2:GOSUB210:GOTO240:ELSE390
380 IFK=0THENTEMPO7:MUSIC"F0RFRFRFRFRFRFRFRFRF":MUSICWAIT:CURSORX,Y+1:PRINT" "
:TEMPO4:RETURN:ELSEK=0:RETURN
390 CURSOR6,5:PRINT[7,2]"   G A M E   O V E R   ■■■":MUSIC"O4+C0DEFGABO3CDEFGABO
2CDEFGABO1CDEFGABC5":MUSICWAIT
400 PRINT[5,1]TAB(11)"HIT ANY KEY!!"
410 GETK$:IFK$=""THEN410
420 CLS3:S=0:T=0:M=5:X=20:Y=2:R=5:TEMPO4:MUSICMU$;MA$:CURSOR13,10:PRINT"GAME STA
RT!!":MUSICWAIT:GOTO220
430 LABEL"MEDAL":FORI=1TOR
440 Q=INT(RND(1)*37)+1:W=INT(RND(1)*21)+1:IFQ=20THEN440
450 IFPEEK(AD+Q+W*40)=$61THEN440
460 BEEP:CURSORQ,W:PRINT"!":FPRINT[Q,W]3:NEXT:RETURN
```

★英語の時間，ＢＡＳＩＣを書いていても見つからなかったので，調子にのり，数学の時間マシン語を書いていたらおこられた。（奈良県大和高田市・前田武志14才）……【**影**：字の練習をしていたら，漢字も書きなさいってしかられた。】

MZ-80B/2000/2200(G-RAM 1)用

移植版
APPLE TREE

松山和弘



ストーリー

ある日，スヌッピはリンゴの木の枝に登って，上から落ちてくるリンゴを取ろうとした。しかし，モンスターがじゃまにくるのがしゃくにさわる。さあ，スヌッピの運命は？……

操作方法

テンキーの4，6でスヌッピを左右に動かし，上から落ちてくるリンゴを拾ってください。じゃまをしにくるモンスター（ベロベロ）はジャンプでかわします。Zで左にXで右にジャンプします。リンゴを取りそこなうと枝に穴があきます。スヌッピが，穴に入ればもちろん落ちますが，前半分だけ出ても落ちません。後ろ半分が出たら落ちてしまいます。また，モンスターに少しでもさわると死んでしまいます（たまに運がいいと死なないときもある）。リンゴを拾うと，10～30点が得点に加算され，同時に，ときどき穴の一部が直ります。3回スヌッピが死ぬとゲーム・オーバーです。

なおリンゴはちょうど頭の真上でしか取れません。

◇

プログラムのしくみ

リンゴやモンスター，スヌッピの移動はGOSUB～RETURNを，スヌッピのジャンプはGOTOを使っています。

改造のアドバイス

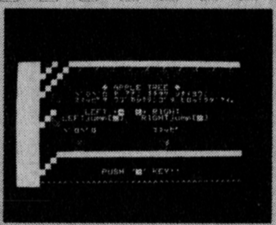
キャラクタは，自分の好きなようにしてください。ただしスヌッピ，モンスター，リンゴは，FOR～NEXTとDATAを使っています。

283行と285行の4を8にすると，むずかしくなります。また，ランダムにするときは，283行と285行をカットしてください。それに，動きが速いと思う人は，330行に1090行と同じものを入れれば，だいぶ，おそくなります。

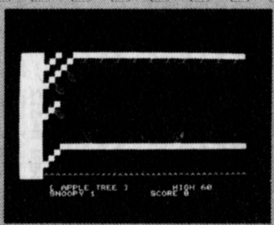
参考資料……ベーマガ'84年4月号JR－200用「APPLE TREE」

《第1表》変数表

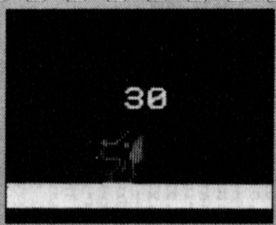
スヌッピ	SN$
モンスター（ベロベロ）	BE$
リンゴ	AP$
ハッパ	HA$
穴	AN$
死んだときのスヌッピ	SI$



《写真1》タイトル画面。スヌッピかわいいね！



《写真2》うまく頭の真上でリンゴをキャッチ！



《写真3》うまく拾えると頭の上に点数が…



《写真4》3回死ぬと，ゲーム・オーバー

★影さんに決とうを申しこむ。場所はOFコーナー，方法はダジャレだ！よーくおぼえておけ!!（群馬県沼田市・広瀬晃一13才）……【影：ホー、ダジャレでの決とうだって？それはけっとう（けっこう）なことじゃないですか。】

移植版APPLE　TREEのプログラム・リスト

```
0 REM ----- APPLE TREE ｲｼｮｸﾊﾞﾝ Made By K.Matsuyama-----
1 REM ----- ｼｮｷ -----
3 HS=0
5 X=200:Y=100:M=80:L=100
8 DEF KEY(4)=POKE$952,166⏎
10 PRINT"®":CONSOLEC40,80,24:GRAPHI1,C,D1
15 REM ----- ｾﾂﾒｲ & ｶﾞﾒﾝ -----
20 GOSUB1000
30 CURSOR15,4:PRINT"♣ APPLE TREE ♣"
40 CURSOR10,5:PRINT"ﾍﾞﾛﾍﾞﾛ ﾔ ｱﾅﾆ ｵﾁﾀﾘ ｼﾅｲﾖｳﾆ"
50 CURSOR10,6:PRINT"ｽﾇｯﾋﾟｦ ｳｺﾞｶｼﾃﾘﾝｺﾞｦ ﾋﾛｯﾃｸﾀﾞｻｲ｡"
60 CURSOR12,8:PRINT"LEFT ←■  ■→ RIGHT"
70 CURSOR8,9:PRINT"LEFTjump[■]    RIGHTjump[■]"
75 CURSOR8,11:PRINT"ﾍﾞﾛﾍﾞﾛ          ｽﾇｯﾋﾟ"
80 TEMPO 6:MUSIC"G2RA1G2F2E2F2G2RD2E2F2RE2F2G2RG2RA1G2F2E2F2G2RC2RG2RE2C1"
90 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:CURSOR15,18:PRINT"PUSH '■' KEY!!"
95 POKE$952,0
100 GETA$:IFA$<>"S"THEN100
105 TEMPO 5:MUSIC"+COBOAOGOFOEODOCO"
110 S=0:N=3:R$=STRING$(CHR$(0),40):AY=20:AX=80+INT(RND(1)*10)*24
120 PRINT"®":GOSUB1000
130 CURSOR5,22:PRINT"[ APPLE TREE ]";SPACE$(8);"HIGH";HS
140 CURSOR5,23:PRINT"SNOOPY";N;SPACE$(10);"SCORE";S
150 REM ----- MAIN -----
155 GOSUB250:GOSUB320
160 GETA$:VX=X
165 IF(A$="4")*(X>50)THENX=X-8
170 IF X<50 THEN X=48
175 IF(A$="6")*(X<300)THENX=X+8
180 IF X>310 THEN X=312
190 IF A$="Z"THEN GOTO 400
200 IF A$="X"THEN GOTO 500
210 POSITIONVX,Y:PATTERN-20,R$
220 POSITIONX,Y:PATTERN-20,SN$
225 IF CHARACTER$((X+8)/8,(Y+20)/8)<>"■"THEN GOSUB 5000:POSITIONX,Y:PATTERN-20,
R$:POSITIONM,L:PATTERN-20,R$:X=200:Y=100:M=80:L=100
230 IF (X=M)+(X+8=M)+(X+16=M)+(X=M+8)+(X=M+16)THEN GOSUB 5000:POSITIONX,Y:PATTE
RN-20,R$:POSITIONM,L:PATTERN-20,R$:X=200:Y=100:M=80:L=100
235 CURSOR5,22:PRINT"[ APPLE TREE ]";SPACE$(8);"HIGH";HS
240 CURSOR5,23:PRINT"SNOOPY";N;SPACE$(10);"SCORE";S:GOTO150
250 REM ----- ﾍﾞﾛﾍﾞﾛ -----
270 POSITIONM,L:PATTERN-20,R$
280 E=(INT(RND(1)*3)-1)*8:M=M+E
283 IF M<X THEN M=M+4
285 IF M>X THEN M=M-4
290 IF M<50 THEN M=48
300 IF M>310 THEN M=312
310 POSITIONM,L:PATTERN-20,BE$:RETURN
320 REM ----- APPLE -----
335 IF AY>110 THEN AY=20:GOTO 390
340 IF CHARACTER$(AX/8,(AY+40)/8)="■" THEN CURSOR AX/8,(AY+40)/8:PRINT"  "
345 IF (AY+35=Y)*(X=AX) THEN 347
346 GOTO 350
347 BO=INT((RND(1)*3)+1)*10:S=S+BO:POSITIONAX,82:PATTERN-20,R$:CURSORAX/8,11:PR
INTBO
348 AY=20:AX=80+INT(RND(1)*10)*24:CURSOR INT(RND(1)*31)+8,15:PRINT"■"
349 TEMPO 5:MUSIC"CODOEOFOGOAOBO+CO":RETURN
350 AY=AY+9
360 POSITIONAX,AY+18:PATTERN-20,AP$
380 POSITIONAX,AY:PATTERN-20,R$:RETURN
390 POSITIONAX,138:PATTERN-20,AN$:AX=80+INT(RND(1)*10)*24:RETURN
395 RETURN
400 REM ----- LEFT jump -----
410 POSITIONX,Y:PATTERN-20,R$
420 FOR U=1 TO 2:X=X-16:Y=Y-20:IF X<60 THEN X=56:FOR K=1 TO 2:POSITION56,Y+20:P
ATTERN-20,R$:NEXT K
430 POSITIONX,Y:PATTERN-20,SN$:POSITIONX+16,Y+20:PATTERN-20,R$
440 GOSUB250:GOSUB320:NEXT U
450 FOR U=1 TO 2:X=X-16:Y=Y+20:IF X<60 THEN X=56:FOR K=1 TO 2:POSITION56,Y-20:P
ATTERN-20,R$:NEXT K
460 POSITIONX,Y:PATTERN-20,SN$:POSITIONX+16,Y-20:PATTERN-20,R$
470 GOSUB250:GOSUB320:NEXT U:GOTO 225
500 REM ----- RIGHT jump -----
510 POSITIONX,Y:PATTERN-20,R$
520 FOR U=1 TO 2:X=X+16:Y=Y-20:IF X>300 THEN X=304:FOR K=1 TO 2:POSITION304,Y+2
0:PATTERN-20,R$:NEXT K
530 POSITIONX,Y:PATTERN-20,SN$:POSITIONX-16,Y+20:PATTERN-20,R$
540 GOSUB250:GOSUB320:NEXT U
550 FOR U=1 TO 2:X=X+16:Y=Y+20:IF X>300 THEN X=304:FOR K=1 TO 2:POSITION304,Y-2
0:PATTERN-20,R$:NEXT K
560 POSITIONX,Y:PATTERN-20,SN$:POSITIONX-16,Y-20:PATTERN-20,R$
570 GOSUB250:GOSUB320:NEXT U:GOTO 225
1000 REM ----- ｶﾞﾒﾝ -----
1010 FOR I=0 TO 20:CURSOR0,I:PRINT"■■■■■":NEXTI
1020 T1$=STRING$("■",31):T2$="■■■■■■■":T3$="■■■■■"
1030 FOR I=0 TO 15 STEP 15:CURSOR9,I:PRINTT1$:NEXTI
1040 FOR I=2 TO 18 STEP 8:CURSOR4,I:PRINTT3$:NEXTI
1050 CURSOR4,5:PRINTT2$:CURSOR7,15:PRINT"■■"
1060 T4$=STRING$("^",36):CURSOR4,20:PRINTT4$
1070 AP$="":RESTORE10000:FOR I=1 TO 40:READA:AP$=AP$+CHR$(A):NEXTI
1080 FOR J=80 TO 310 STEP 24
1090 POSITIONJ,8:PATTERN-20,AP$:NEXT
1100 SN$="":RESTORE10010:FOR I=1 TO 40:READA:SN$=SN$+CHR$(A):NEXT
1110 BE$="":FOR I=1 TO 40:READA:BE$=BE$+CHR$(A):NEXT
1120 POSITIONX,Y:PATTERN-20,SN$
1130 POSITIONM,L:PATTERN-20,BE$
1135 AN$=STRING$(CHR$(0),8)+"‖‖‖‖‖‖■■‖ﾛ?"+STRING$(CHR$(0),8)+STRING$(CHR$(1),1
0)+CHR$(2)+"■"
1140 HA$=CHR$(0)+"ﾀ`<?972555"+CHR$(21)+CHR$(13)+CHR$(7)+CHR$(3)+STRING$(CHR$(0)
,6)+"‖`"+CHR$(16)+"■■IdT\■■"
1145 SI$=CHR$(0)+CHR$(0)+"↓↓■┣┣♠↑┤ﾀ?"+CHR$(9)+CHR$(9)+CHR$(4)+CHR$(14)+">DDd"+
CHR$(34)+"■"+CHR$(20)+CHR$(8)+CHR$(20)+CHR$(0)+"ﾒｶﾞｶﾞｶﾞ"
1146 SI$=SI$+STRING$(CHR$(0),4)+CHR$(6)+CHR$(9)+CHR$(9)+"ﾉ)))))ｩﾉ♥"
1150 POSITION48,39:PATTERN-16,HA$
1160 POSITION64,23:PATTERN-16,HA$
1170 POSITION48,71:PATTERN-16,HA$
1180 RETURN
5000 REM ----- GAME OVER ?-----
5010 N=N-1:AY=20:GRAPHC
5020 POSITIONX,130:PATTERN-16,SI$:TEMPO 7:MUSIC"A3#G3RA3#G3RA3#G3RA3F5":IF N=0
THEN 5050
5030 PRINT"®":GRAPHC:GOSUB1000
5040 RETURN
5050 CONSOLES0,20:PRINT"®"
5055 CURSOR8,8:PRINT"♥♥♥  G A M E  O V E R ♥♥♥"
5060 CURSOR10,10:PRINT"Your Score Is";S
5070 IF S>HS THEN HS=S:CURSOR 10,12:PRINT"You Are High Score!!"
5075 TEMPO 6:MUSIC"+C3R+C3RBRBRA3A3A3B3B3G3G3D3D3D3D3E5#F5G5"
5080 CURSOR10,14:PRINT"Replay ? [Y/N]"
5090 GETA$:IF A$=""THEN5090
5100 IF A$="N" THEN POKE$952,166:CONSOLES0,24:GRAPHC:END
5110 IF A$="Y" THEN GOTO 5
5120 GOTO 5090
10000 REM ----- APPLE's  DATA -----
10001 DATA 0,0,0,0,1,63,64,136,132,131,128,128,128,128,160,144,143,64,32,31,48,
96,192,192,192,252,2,17,33,193,1,1,1,1,1,1,1,1,2,252
10010 REM ----- SNOOPY's DATA -----
10011 DATA 0,0,0,0,0,99,126,32,64,64,64,63,1,1,2,4,9,8,8,63,0,28,34,65,131,7,11
1,111,15,31,31,31,78,72,201,138,12,8,16,240
10020 REM ----- ﾍﾞﾛﾍﾞﾛ's DATA -----
10021 DATA 6,9,16,32,38,79,93,78,65,67,34,34,18,9,8,15,56,64,97,63,48,72,132,2,
50,121,93,185,193,225,163,162,44,200,8,251,13,129,67,126
```

★なななんと，この畑中(ハタケナカ)には，テラジ郎じいちゃあんがいるんだゾー。(山形県西村山郡・**山形本べえ13才**)

……【**編**：オイオイ，テラジ郎じいちゃあんって何だい？**影**：とつぜん現れては，とつぜん帰っていくのかな？】

MZ-80B/2000/2200(G-RAM 1)用

Labyrinth Palace

芦高 恵美



One day ある日

俺は，ある小さな古本屋で，すりきれた1冊の古文書を見つけた。その古文書には短い文章と迷路が書いてあった。「我が『迷官の館』，地下に秘宝が眠るものなり。いたる通路は迷路になり，10のハコが散らばるものなり。四つに番号，一つにカギ。二つにろうそく，二つに金貨。そして，いま一つには魔物がひそむものなり…」

How to play 遊びかた

[2][4][6]キーで方向を変え，[8]で前に進みます。3－Dのほうを見ると覚えやすいと思います。カギと番号の入った五つのハコは必ず取ってください。[5]キーで取れます。ろうそくが，どんどん減ってなくなると，地図と3－Dの遠くが見えなくなります。“＝”や“‖”はかくしドアで，ぶつかると進めますが，3－Dでは見えません。ゴールに入ると，四つの番号を並びかえて入力してください。当たるまで入力できます。ただし，ゲーム・スタート時から15分でタイム・リミットです。「魔物」のハコを取ると，ポイントが約半分に，ろうそくは1本を除いてなくなり，自分もどこかへ飛ばされます。

Program プログラム

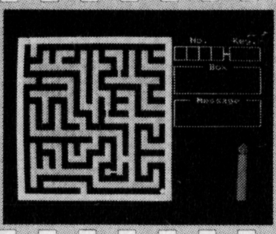
タイム・リミットは，230行と4040行と4550行の“1500”を，ろうそくの減りかたは，210行の“CF＞30”を，かくしドアの数は，5240行の“FOR～”をそれぞれ変えます。REM文はとらないでください。

CHECKER FLAG

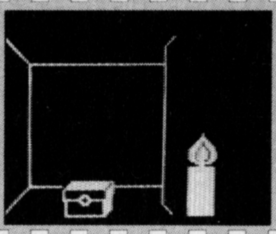
編：これは，なかなかアイデアに富んだゲームですネ。地図と3－Dとを見ながら宝物を探すんだけど，ろうそくの火がだんだんなくなるんですよね。

影：火が消えると，地図が見えなくなるなんて，ちょっとザンコク――！これ作ってくれたの，かわいい女の子なのに……。

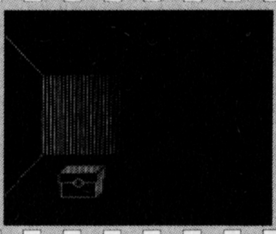
編：それから，2200でもできるんだけど，カラー・モニタを使うと，火が消えても，地図がうっすらと見えます。



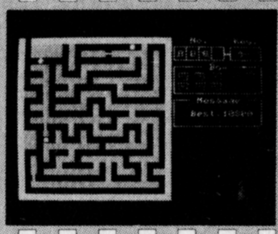
《写真1》地図と3－Dで宝を探そう



《写真2》オッ！宝が前方にあったぞー！



《写真3》ろうそくの火が消えた。前方は見えず



《写真4》タイム・リミット。残りの宝が現れた

★A君は，パソコンの話をするとねこんでしまうアホ。ちなみにゲームだけはするホア……。(三重県伊勢市・小田和俊10才)……【編：まるで，影さんみたいだね。影：どこが！Dr.D：いや，影くんの場合はどんな話をしてもねこむだろ。】

Labyrinth Palaceのプログラム・リスト

```
100 REM ──────── The 3-D MAZE  Part.2 ────────
110 CONSOLEN,C40,S0,24:GRAPHC,I1,O1:TEMPO 7:DEF KEY(5)=POKE$952,166↵
120 DIM M(24,24),L(5),BO(9),BX(9),BY(9),BO$(4),NO$(3):DEF FNA(Z)=INT(RND(1)*Z)
130 GOSUB 10000
140 GOSUB 5000:CO=1:TC=1:NO=0:NF=0:KF=0:BO=0:PO=0:TI$="000000":GOTO 270
200 REM ──────── Main ────────
210 CF=CF+1:IF (CF>30)*(TC>0) THEN 800
220 POKE$952,0:GET K$:POKE$952,166:IF K$="G" THEN PO=INT(PO/2):GOTO 4560
230 IF VAL(TI$)>1500 THEN 4520
240 IF (K$="")+(K$="-")+(K$="+") THEN 210
250 ON VAL(K$)-1 GOTO 260,210,260,1000,260,210,280:GOTO 210
260 MUSIC"G1":CO=CO-(K$="6")-(K$="2")*2-(K$="4")*3:IF CO>4 THEN CO=CO-4
270 XX=(CO=4)-(CO=2):YY=(CO=1)-(CO=3):GOTO 310
280 A=M(X+XX,Y+YY):IF A=-3 GOSUB 1500:GOTO 310
290 IF (A=-4)*(NF+KF=2) THEN 4000
300 IF A<0 THEN 210
305 CURSOR X,Y:PRINT" "::X=X+XX:Y=Y+YY:CURSOR X,Y:PRINT"♠";
306 MUSIC"C1":PO=PO+10:CF=CF+10
310 FOR I=120 TO 199:POSITION 200,I:PATTERN-1,STRING$(CHR$(0),10):NEXT
315 FOR I=0 TO 4+(TC=0)*2:Y1=L(I):Y2=L(I+1):A=X+XX*I:B=Y+YY*I
320 FOR J=1 TO -1 STEP-2:X1=240-L(I)*J:X2=240-L(I+1)*J
330 IF M(A+YY*J,B-XX*J)<0 THEN LINE X1,159-Y1,X2,159-Y2:LINE X1,159+Y1,X2,159+Y
2:GOTO 370
340 IF I>0 THEN LINE X1,159-Y1,X1,159+Y1
350 LINE X1,159-Y2,X2,159-Y2:LINE X1,159+Y2,X2,159+Y2
360 IF M(A+XX,B+YY)>=0 THEN LINE X2,159-Y2,X2,159+Y2
370 NEXT J:IF M(A+XX,B+YY)>=0 THEN 420
380 LINE 240-L(I+1),159-Y2,X2,159-Y2:LINE 240-L(I+1),159+Y2,X2,159+Y2
390 IF M(A+YY,B-XX)<0 THEN LINE 240-L(I+1),159-Y2,240-L(I+1),159+Y2
400 IF M(A-YY,B+XX)<0 THEN LINE X2,159-Y2,X2,159+Y2
410 J=I:I=4:NEXT I:GOTO 460
420 NEXT I:J=I-1:IF TC>0 THEN 440
430 FOR I=221 TO 259 STEP 2:LINE I,140,I,178:NEXT:GOTO 460
440 LINE 234,153,246,165:LINE 246,153,234,165
460 FOR I=J TO 0 STEP-1:IF M(X+XX*I,Y+YY*I)<>1 THEN 480
470 POSITION 237+((I<3)+(I<2))*4,166+(4-I)*4.5:PATTERN-(4+(4-I)*3),BO$(I)
480 NEXT:GOTO 210
800 REM ──────── Candle ────────
810 CF=0:CA=CA-1:IF CA=0 THEN 830
820 POSITION 285,184-CA:PATTERN-16,C1$:GOTO 220
830 POSITION 285,184:PATTERN-16,STRING$(CHR$(0),32):TC=TC-1:IF TC=0 THEN 860
840 POSITION 305,175+(TC=2)*30:PATTERN-24,STRING$(CHR$(0),24)
850 GOSUB 870:GOTO 220
860 FOR I=8 TO 191:POSITION 8,I:PATTERN-1,STRING$("ㅠ",23):NEXT:GOTO 310
870 FOR I=199 TO 140 STEP-1:LINE 287,I,298,I:NEXT
880 POSITION 285,124:PATTERN-16,C1$:CA=60:CF=0:RETURN
1000 REM ──────── Open the Box ────────
1005 IF M(X,Y)<>1 THEN 210
1010 FOR I=0 TO 9:IF(BX(I)<>X)+(BY(I)<>Y) THEN NEXT
1020 J=I:I=9:NEXT:M(X,Y)=0:ON BO(J) GOSUB 1050,1070,1080,1120,1140
1030 POSITION 208+(BO-INT(BO/5)*5)*21,42+INT(BO/5)*12:PATTERN-10,BO$(2)
1040 BO=BO+1:GOTO 310
1050 A$=STR$(FNA(10)):CURSOR 26+NO*2,2:PRINT A$:NO$(NO)=A$:NO=NO+1
1060 NF=-(NO=4):MUSIC"C1DERFRGR9":PO=PO+100:RETURN
1070 POSITION 284,16:PATTERN-8,KE$:KF=1:MUSIC"G1FERDRCR9":PO=PO+200:RETURN
1080 TC=TC+1:PO=PO+50:MUSIC"B1BBBBAGR9":ON TC GOTO 1100
1090 POSITION 305,175+(TC=3)*30:PATTERN-24,C2$:RETURN
1100 GOSUB 870:FOR I=8 TO 191:POSITION 8,I:PATTERN-1,STRING$(CHR$(0),23)
1110 NEXT:RETURN
1120 CURSOR 26,11:PRINT"1000 Point !!":MUSIC"G1GGGGABR9":PO=PO+1000
1130 CURSOR 26,11:PRINT SPACE$(13):RETURN
1140 MUSIC"-C5-C-C-C3-E-G-E-C7R":TC=1+(TC=0):CURSOR X,Y:PRINT" ";
1150 FOR I=0 TO 1:POSITION 305,145+I*30:PATTERN-24,STRING$(CHR$(0),24):NEXT
1160 X=FNA(23)+1:Y=FNA(23)+1:IF M(X,Y)<>0 THEN 1160
1170 CURSOR X,Y:PRINT"♠";:CO=1:XX=0:YY=-1:PO=INT(PO/20)*10:RETURN
1500 REM ──────── Rolling Door ────────
1510 CURSOR X,Y:PRINT" ";:PO=PO+30:A$="\-/‖":IF XX=0 THEN A$="/‖\-"
1520 X=X+XX+XX:Y=Y+YY+YY:FOR I=1 TO 4:CURSOR X-XX,Y-YY:PRINT MID$(A$,I,1);
1530 MUSIC MID$("C2E G +C",I*2-1,2):NEXT:CURSOR X,Y:PRINT"♠";:GOTO 310
4000 REM ──────── GOAL & Input No. ────────
4010 CURSOR 28,18:PRINT"GOAL":MUSIC"C1DEFGABAGFEDCR9":PO=PO+200:NO$="":N1$=""
4020 A=FNA(4):NO$=NO$+NO$(A):NO$(A)="":IF LEN(NO$)<4 THEN 4020
4030 CURSOR 28,11:PRINT"No. ";N1$;" "
4040 GET A$:IF VAL(TI$)>1500 THEN 4500
4045 IF A$="" THEN 4040
4050 IF (A$=CHR$(13))*(LEN(N1$)=4) THEN 4100
4060 IF (A$=CHR$(7))*(N1$<>"") THEN N1$=LEFT$(N1$,LEN(N1$)-1):GOTO 4030
4070 IF (ASC(A$)<48)+(ASC(A$)>57)+(LEN(N1$)=4) THEN 4040
4080 N1$=N1$+A$:GOTO 4030
4100 IF NO$=N1$ THEN T$=TI$:CURSOR 27,11:PRINT"Very Good !":GOTO 4530
4110 MUSIC"-C7":PO=PO-10:IF PO=0 THEN 4500
4120 N1$="":CURSOR 32,11:PRINT"    ":GOTO 4030
4500 REM ──────── Game Over ────────
4510 CURSOR 26,11:PRINT"True No. ";NO$
4520 MUSIC"-G8R1-G8R1-G4-G8R1-#A8R0-A4-A8R1-G4-G8R1-#F4-G9"
4530 MUSIC"+C3+C+C+C+CBAGDEFGAR6+E3+E+E+E+E+D+CB+E+D+CBAR9R"
4540 CURSOR 1,1:PRINT" ":CURSOR 1,0:PRINT" ":CURSOR 26,11:PRINT"Open the Door"
4550 PO=PO+(1500-VAL(T$))*3+(10-BO)*500:IF TC>0 THEN PO=PO+((TC-1)*60+CA)*10
4560 FOR I=8 TO 191:POSITION 8,I:PATTERN-1,STRING$(CHR$(0),23):NEXT
4570 FOR I=0 TO 9:IF M(BX(I),BY(I))=1 THEN CURSOR BX(I),BY(I):PRINT CHR$(147);
4580 NEXT:A=0:IF BP<PO THEN BP=PO
4590 IF A=INT(A/50)*50 THEN CURSOR 26,11:ON A/50+1 GOSUB 4630,4640,4650
4600 GET A$:IF A$="Y" THEN 140
4610 IF A$="N" THEN GRAPHC:PRINT CHR$(6):END
4620 A=A+1:A=A*-(A<150):GOTO 4590
4630 PRINT" Point.":LEFT$(STR$(PO)+"      ",6):MUSIC"C2":RETURN
4640 PRINT"  Best.":LEFT$(STR$(BP)+"      ",6):MUSIC"E2":RETURN
4650 PRINT" Try Again ? ":MUSIC"G2":RETURN
5000 REM ──────── Make the MAZE ────────
5010 PRINT CHR$(6):GRAPHC
5020 CURSOR 25,0:PRINT"   No.    Key. ":CURSOR 25,1:PRINT"┌─┬─┬─┬─┐ ┌───┐"
5030 CURSOR 25,2:PRINT"│ │ │ │ │  │":CURSOR 25,3:PRINT"└─┴─┴─┴─┘ └───┘"
5040 FOR I=0 TO 1:CURSOR 25,4+I*5:PRINT"┌─────────────┐":FOR J=0 TO 2
5050 CURSOR 25,5+I*5+J:PRINT"│             │":NEXT
5060 CURSOR 25,8+I*5:PRINT"└─────────────┘":NEXT
5070 CURSOR 30,4:PRINT" Box ":CURSOR 28,9:PRINT" Message "
5100 FOR I=0 TO 24:M(0,I)=-2:M(I,0)=-2:M(24,I)=-2:M(I,24)=-2:NEXT
5110 FOR I=1 TO 23:FOR J=1 TO 23:M(J,I)=-1:NEXT J,I:X=1:Y=1:XX=0:YY=1
5120 CURSOR 0,0:PRINT STRING$(CHR$(30),25):FOR I=1 TO 23
5130 CURSOR 0,I:PRINT CHR$(30);STRING$(CHR$(31),23);CHR$(30)::NEXT
5140 CURSOR 0,24:PRINT STRING$(CHR$(30),25)::CURSOR 1,1:PRINT" ":M(1,1)=0
5150 FOR I=1 TO 21 STEP 2:FOR J=1 TO 23 STEP 2:X=I:Y=J:IF M(I,J)=-1 THEN 5240
5160 A=0
5170 IF M(X+XX,Y+YY)=-2 THEN 5230
5180 IF M(X+XX+XX,Y+YY+YY)=0 THEN 5230
5190 M(X+XX,Y+YY)=0:CURSOR X+XX,Y+YY:PRINT" "::X=X+XX+XX:Y=Y+YY+YY
5200 M(X,Y)=0:CURSOR X,Y:PRINT" ";:IF RND(1)<.1 THEN 5240
5210 XX=FNA(2)*2-1:YY=0:ON RND(1)*2 GOTO 5160:YY=XX:XX=0:GOTO 5160
5230 A=A+1:B=XX:XX=YY:YY=-B:IF A<4 THEN 5170
5240 NEXT J,I:M(1,0)=-4:CURSOR 1,0:PRINT"▩":FOR I=1 TO 3
5250 X=FNA(23)+1:Y=FNA(23)+1:IF M(X,Y)<>-1 THEN 5250
5260 IF (M(X-1,Y)=-1)*(M(X+1,Y)=-1)*(M(X,Y-1)=0)*(M(X,Y+1)=0) THEN 5290
5270 IF (M(X-1,Y)=0)*(M(X+1,Y)=0)*(M(X,Y-1)=-1)*(M(X,Y+1)=-1) THEN 5290
5280 GOTO 5250
5290 CURSOR X,Y:PRINT CHR$(128-(M(X,Y-1)=0)*16):M(X,Y)=-3:NEXT
5300 FOR I=0 TO 9:BO(I)=1-(I>3)-(I>4)-(I>6)-(I>8)
5310 X=FNA(23)+1:Y=FNA(23)+1:IF (M(X,Y)<>0)+(ABS(23-X)+ABS(23-Y)<3) THEN 5310
5320 M(X,Y)=1:BX(I)=X:BY(I)=Y:NEXT:X=23:Y=23:CURSOR X,Y:PRINT"♠";:GOSUB 870
5325 MUSIC"+#C4+#C+#C6+#C4+D+E+E4+D+#C#F6R0#F4B+#C+D6+D+E4+D+#CB7R"
5330 CURSOR 29,19:PRINT"Hit":CURSOR 27,21:PRINT"Any Key"
5340 GET A$:IF A$="" THEN 5340
5350 CURSOR 29,19:PRINT"   ":CURSOR 27,21:PRINT"       ":RETURN
10000 REM ──────── CHARACTER ────────
10010 BO$(0)=CHR$(15)+"▩?↴‖‖‖‖ㅠ@@@@@@↴ㅠㅠㅠㅠ"+CHR$(0)+CHR$(0)+"pリ#リp"
10020 BO$(0)=BO$(0)+STRING$(CHR$(0),4)+"ㅠㅠ▩▩"+CHR$(15)+CHR$(15)+CHR$(14)
10030 BO$(0)=BO$(0)+CHR$(14)+"▮█████"+CHR$(28)+CHR$(24)+"▩"
10040 BO$(1)="÷"+CHR$(7)+CHR$(15)+STRING$(CHR$(16),3)+"▩"+STRING$(CHR$(8),5)
10050 BO$(1)=BO$(1)+CHR$(15)+"ㅠㅠㅠ"+CHR$(0)+CHR$(0)+"8▩8"+STRING$(CHR$(0),4)
10060 BO$(1)=BO$(1)+"ㅠ▩▩▩"+STRING$(CHR$(28),3)+"▩8888O▩"
10070 BO$(2)="?↴@C~#    ?▮▮▮"+CHR$(6)+"▩▩"+STRING$(CHR$(12),3)+"▩"
10080 BO$(3)=CHR$(0)+"ㅠ↓ㅠ↓↓ㅠ":BO$(4)="~BB~"
10090 KE$=CHR$(14)+"▩7''7▩"+CHR$(14)+CHR$(0)+CHR$(0)+"‖ㅠㅠ‖"
10100 KE$=KE$+STRING$(CHR$(0),3)+"$ャ▩▩"+STRING$(CHR$(0),3)
10110 C1$=STRING$(CHR$(0),3)+CHR$(1)+CHR$(3)+CHR$(7)+CHR$(15)+"█=;;;;"
10120 C1$=C1$+CHR$(29)+CHR$(7)+CHR$(1)+CHR$(0)+"‖‖▩px≫▩▩▩▩▩‖"
10130 C2$=CHR$(0)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(28)+">>>>>>>>>.>>....>>>"+CHR$(0)
10150 L(0)=39:L(1)=35:L(2)=27:L(3)=19:L(4)=12:L(5)=6
10160 FOR I=0 TO VAL(RIGHT$(TI$,2)):A=RND(1):NEXT:RETURN
```

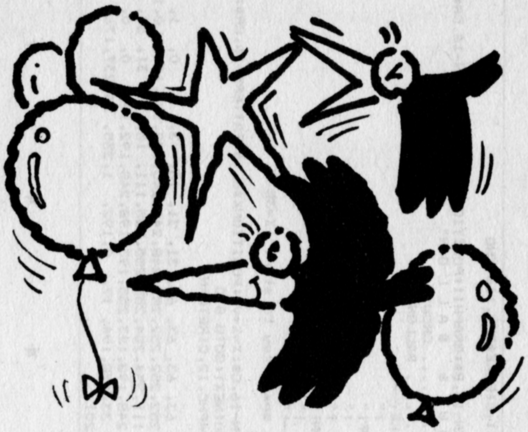
★H1の広告の女の子は学校にパソコンを持っていっていいのだろうか!?(福岡県遠賀郡・**てつぼう13才**)……【**影**：でも，会社にランドセルを背おって行くよりはいいんじゃない？**編**：あのネ！そんなことするの影さんだけだよ！】

MZ-2000/2200(1Z001，G-RAM 1)用

移植版

CROW&BALLON

タックン



遊びかた

8 2でカラスを動かして，風船をつっつきます。40秒で1面クリアですが，風船にふれるとカラスが死に，1面クリアするのにさらに40秒かかります。また，700点ごとにカラスが増え，5面クリアで風船のスピードが2倍になります。

スクロール

このゲームでは，風船の移動にグラフィックのスクロール（マシン語）を使用しています。マシン語は初めてなので，少しムダがあるかもしれません。

改造点としては，HL，DE，BCの各レジスタに代入する値を変えることによって，スクロールする範囲や何ドット単位でスクロールするかが変えられます。

参考文献

ベーマガ '83年7月号「CROW&BALLON」（FM7／8用）

CHECKER FLAG

編：FM7からの移植だそうですが……。

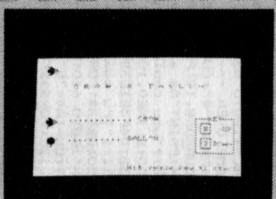
Dr.D：なかなか，がんばってるようじゃな。グラフィック・スクロール・ゲームの第1弾として移植してみたそうだが，つぎからはオリジナルのゲームを考えてみてはどうかな？

編：最近，MZ－2000用の投稿も，以前に比べて，ちょっと質が落ちているようです。2000のユーザーがんばろう！

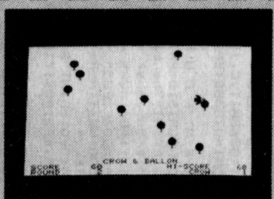
評……く，くそ〜，コノ〜（影）



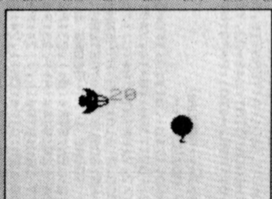
by　やげ



《写真1》タイトル画面。うまくできるかな？



《写真2》風船を口ばしの先で割ってください



《写真3》やった，大成功！20ポイントだ



《写真4》ゲーム・オーバー。風船がいっぱい

★みなさん！つぐ美ファンクラブを作り，このOFをのっとりませんか？タイトルは「つぐ美ファンのつどいin OF」です。（三重県伊勢市・**五十中のドラゴン13才**）……**【影：そんなことはさせない。影ファンクラブよ，立ち上がろう！】**

移植版　CROW & BALLONのプログラム・リスト

```
 100 LIMIT$BFEB:CONSOLES0,24,C40,GN,R:GRAPHI1,C,I2,C,O12:TEMPO4:POKE$952,0:DEF K
EY(5)=POKE$952,1667
 110 FORI=1TO32:READA:B$=B$+CHR$(A):NEXT:FORI=1TO32:READA:CR$=CR$+CHR$(A):NEXT:F
ORI=0TO19:READA:POKE49132+I,A:NEXT:C$=STRING$(CHR$(0),32):GOSUB 680
 120 S=0:R=1:CR=3:HS=700:G=0:F=1:MUSIC"A3G1FG5A1FDFC5"
 130 PRINT"®":CURSOR13,22:PRINT"CROW & BALLON":CURSOR1,23:PRINT"SCORE:":CURSOR24
,23:PRINT"HI-SCORE:":CURSOR1,24:PRINT"ROUND:";:CURSOR28,24:PRINT"CROW:";
 140 GOSUB 310:GOSUB 320:GOSUB 330:GOSUB 340:X=38:Y=8:TI$="000000"
 150 REM --- MAIN ---
 160 GRAPHI2:BX=INT(RND(1)*36+2)*8:ON1-(RND(1)<R/5)*(POINT(BX+3,161)<>2)*(POINT(
BX+11,161)<>2)GOSUB 190, 200:USR($BFEC):GOSUB 210:ONDGOTO 480
 170 GETA:VY=(A=2)*(Y<18)-(A=8)*(Y>0):VX=1:IFX>37THENVX=-38
 180 GRAPHI1:POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,C$:X=X+VX:Y=Y+VY:POSITIONX*8,Y*8:PATTERN
-16,CR$:GOSUB 210:ONDGOTO 480:ON-(TI$>="000040")GOTO 380:GOTO 160
 190 FORI=1TO30:NEXT:RETURN
 200 POSITIONBX,160:PATTERN-16,B$:RETURN
 210 IFX<37THENONPOINT(X*8+22,Y*8+6)-1GOSUB 250
 220 FORI=0TO1:FORJ=0TO1:P=POINT((X+I)*8+3,(Y+J)*8+2):ONP-1GOSUB 230, 230:NEXTJ,
I:RETURN
 230 D=1:I=1:J=1:RETURN
 240 REM --- POINT ---
 250 C=INT(RND(1)*3+.8)*10:IFC=0THENC=INT(RND(1)*6+1)*50
 260 GRAPHI2:POSITIONX*8+16,Y*8:PATTERN-16,C$
 270 CURSORX+2,Y:PRINTSTR$(C);"⇔⇔":MUSIC"+C0R3":PRINT"    ";
 280 S=S+C:GOSUB 310:IFS>HTHENH=S:G=1:GOSUB 320
 290 ON-(S>=HS)GOSUB 360:RETURN
 300 REM --- SCORE & HI-SCORE & ROUND & CROW PRINT ---
 310 CURSOR12-LEN(STR$(S)),23:PRINTS;:RETURN
 320 CURSOR38-LEN(STR$(H)),23:PRINTH;:RETURN
 330 CURSOR12-LEN(STR$(R)),24:PRINTR;:RETURN
 340 CURSOR38-LEN(STR$(CR)),24:PRINTCR;:RETURN
 350 REM --- CROW ADD ---
 360 HS=HS+700:CR=CR+1:GOSUB 340:MUSIC"+B5":RETURN
 370 REM --- ROUND CLEAR ---
 380 MUSIC"+C3":GRAPHI1,C,I2:FORI=1TO22/F:USR($BFEC):NEXT:PRINT"®"
 390 GRAPHI1:FORI=0TO38STEP2:POSITIONI*8,0:PATTERN-16,CR$:POSITIONI*8,184:PATTER
N-16,CR$:NEXT
 400 CURSOR9,4:PRINT"R O U N D   C L E A R"
 410 IFR=5THENCURSOR15,8:PRINT"Level up !":F=2:POKE$BFF1,0:POKE$BFF2,197
 420 CURSOR1,12:PRINT"The ballons are increasing in number .000"
 430 PRINTTAB(5);"You must challenge next round .000"
 440 PRINTTAB(13);"Go next round ."
 450 MUSIC"D1C-#ACD3F1FG5"
 460 FORI=1TO3000:NEXT:R=R+1:GRAPHC:GOTO 130
 470 REM --- DIE ---
 480 MUSIC"-C5":D=0:PRINT"®":GRAPHI1,C,I2,C
 490 FORI=0TO38STEP2:POSITIONI*8,0:PATTERN-16,B$:POSITIONI*8,184:PATTERN-16,B$:N
EXT
 500 CURSOR11,6:PRINT"C R O W   D I E D"
 510 CURSOR7,14:PRINT"The crow hit the ballon ."
 520 IFCR>1THENCURSOR15,18:PRINT"Hold out !"
 530 TEMPO7:MUSIC"E4R0E4R0E4R0C9R3":TEMPO4
 540 CR=CR-1:ONCR+1GOTO 560:FORI=1TO3000:NEXT:GRAPHC:GOTO 130
 550 REM --- GAME OVER ---
 560 GRAPHI1,F:PRINT"®":CURSOR11,4:PRINT"G A M E   O V E R"
 570 IFG=1THENCURSOR8,10:PRINT"Your Score was Hi-score ."
 580 CURSOR7,14:PRINT"As all the crows had died ,0"
 590 PRINTTAB(6);"you could not play the game .000"
 600 FORI=0TO100:BLINE0,100-I,319,100-I:BLINE0,I+100,319,I+100:NEXT
 610 MUSIC"D4D3D1D4F3E1E3D1D3#C1D5R3"
 620 PRINTTAB(11);"Try again ? (Y/N)":GRAPHI2,C:POKE$BFF1,0:POKE$BFF2,197
 630 FORI=1TO150:GETA$:POSITIONINT(RND(1)*39)*8,160:PATTERN-16,B$:USR($BFEC):ON-
(A$="Y")-(A$="N")GOTO 640:NEXT:GOTO 650
 640 I=150:NEXT:ON-(A$="N")GOTO 660
 650 POKE$BFF1,128:POKE$BFF2,194:PRINT"®":GRAPHC:ON-(A$="Y")GOTO 120:GOSUB 680:G
OTO 120
 660 CONSOLEC80,N:GRAPHC,I1,C:POKE$952,166:END
 670 REM --- DEMO ---
 680 POSITION16,136:PATTERN-16,B$:GRAPHI1:POSITION16,104:PATTERN-16,CR$
 690 CURSOR7,6:PRINT"C R O W   &   B A L L O N"
 700 CURSOR6,13:PRINT"............ CROW"
 710 CURSOR6,17:PRINT".......... BALLON"
 720 CURSOR30,13:PRINT"┌──KEY──┐"
 730 PRINTTAB(30);"|┌┐     |"
 740 PRINTTAB(30);"||8|  UP|"
 750 PRINTTAB(30);"|└┘     |"
 760 PRINTTAB(30);"|┌┐     |"
 770 PRINTTAB(30);"||2|DOWN|"
 780 PRINTTAB(30);"|└┘     |"
 790 PRINTTAB(30);"└───────┘"
 800 CURSOR17,23:PRINT"Hit space key to start":X=38
 810 VX=1:IFX>37THENVX=-38
 820 POSITIONX*8,16:PATTERN-16,C$:X=X+VX:POSITIONX*8,16:PATTERN-16,CR$:FORI=1TO9
0:GETA$:ON-(A$=" ")GOTO 830:NEXT:GOTO 810
 830 I=90:NEXT:PRINT"®":GRAPHC,I2,C:RETURN
 840 REM --- DATA ---
 850 DATA   3, 15, 31, 31, 63, 63, 63, 63, 31, 31, 15,  3,  0,  0,  1,  1
 860 DATA 192,240,248,248,252,252,252,252,248,248,240,192,128,128,  0,192
 870 DATA  60, 31, 15, 15,111,254,254,255,255,255,111, 15, 15, 31, 60,  0
 880 DATA   0,  0,128,192,248,198,193,255,193,198,248,192,128,  0,  0,  0
 890 DATA  62,128,211,232, 33,128,194, 17,  0,192,  1,255, 54,237,176
 900 DATA  62, 64,211,232,201
```

★　★　★

by 広瀬慎一

UFP　音のでるパーコン用(開発はX1)

ザ☆作曲♪(要改造)　by ひろせ

◉内容…
ただ入力してRUNしなさい! 出力された文字しか使えない。終ったら列のはじめにPLAY"を書いて⏎。するとかんどうが…。
(=,+,-はオクターブの調整)
※REMをとるとX1用になるよ! 〈リスト1〉

CHECKER・謎!
影…ありふれてる,没!
Dr.D…いや,すばらしい!
一同…本当ですねぇ〜
影…ふんだふるっ!
(調子いいなぁ)

```
10 'INIT:INPUTT:TEMPO T
20 CLS:LOCATE 1,1:PRINT"CDEFG
AB H + = -":LOCATE 5,3
30 I$ = INKEY$:IF I$="H"OR"h"
THEN I$="+C"
40 IF I$="-"THEN I$="O3"
50 IF I$="="THEN I$="O4"
60 IF I$="+"THEN I$="O5"
70 PRINT I$;:PLAY I$
80 GOTO 30
```

(実はこの顔だよ…)

Dr.Dさん,すてき! だってコのはがきのせてくれるんでしょ。〔横浜市S.H〕(Dr.……てれるぜ!)

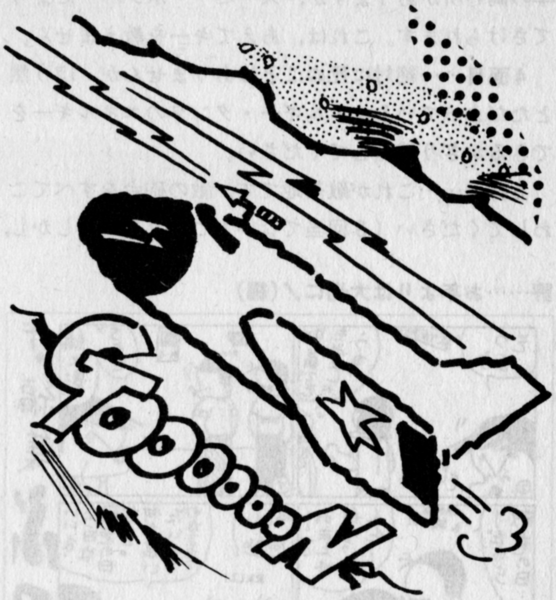
みろ 36

評…好評のUFPだよーん!(影)

★パソコンを買ったばかりのころ, RETURN を押さないでプログラミングしていたころがなつかしい。(神奈川県相模原市・カゲmkIII)……【影: 幼いとき, ブタに追いかけられていたころがなつかしい。編: いったいどんな所で育ったの?】

SUPER FIGHT

森田　義一



内　容

あなたは，敵の基地に向かって進んでいきなさい。しかし，と中には，四つの難関が待ちうけています。

遊びかた

操作は，テンキーの8246で上下左右です。スペース・キーで，ビームを発射します。

しかし，レーザーはエネルギーがなければ撃てません。エネルギーの補給は，エネルギー・タンクに体当たりすればよいのです（ニュートラルの状態でなければ取れない）。

各面の説明

1面目……ドウクツの中を敵の攻撃をかいくぐり，しかも，と中にあるトビラをこわしていかなければ進めません。ドウクツの中にただよっている〝●〟は，エネルギー・タンクです。この面は，なかなか難しいです。

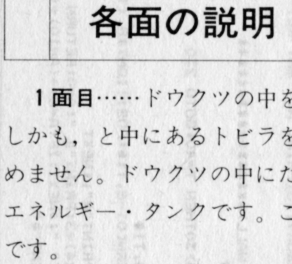
2面目……ドウクツをぬけたあなたは，フライング・ボードと敵の放つ空雷と，さらに地面を動いている物体Tに当たらないように進んでください。フライング・ボードの両はしにあるボックスを撃つと，中からエネルギー・タンクが現れます。１面でエネルギーを残しておくことがコツです。わりと難しい。

3面目……敵基地の拡張と中現場です。鉄筋に当た

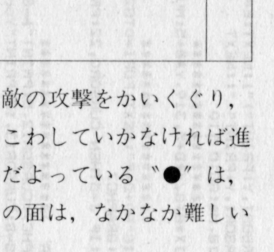
CHECKER FLAG

編：５面構成のわりには，短いプログラムですね！

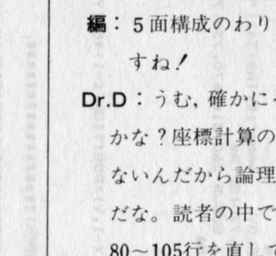
Dr.D：うむ，確かにそうだが，80～105行は何かな？座標計算のあとにGOTO文などもないんだから論理式を使って短くするべきだな。読者の中で高速にしたいと思う者は80～105行を直してみたまえ！



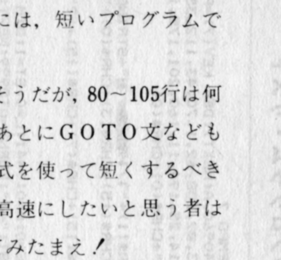
《写真１》タイトル画面。ファイト！ファイト！



《写真２》１面です。ドウクツをぬけられるか



《写真３》敵のビームにやられてしまった



《写真４》これは，２面の画面です

らないように進んでください。しかし前方に待ちかまえている敵戦車に，あなたは勝てるか！また，死ぬ確率の高い所がありますが，スーパー・ボンバーによってさけられます。これは，あえてキーを教えません。

4面目……絶対に死ぬことはありませんが，ぼう然とただよっているエネルギー・タンクのエネルギーをできるかぎり補給してください。

5面目……これが敵基地です。敵の砲台をすべてこわしてください（3回当てないとこわれない)。しかし，敵の砲台からも反撃してきます。

5面で砲台をすべてこわしたり，時間切れになるとメッセージがでます。上から，砲台をこわした点，つぎに，残りのエネルギーの点，さらに，すべてこわしたときはボーナス，残っているときはノー・ボーナスの表示です。それと，ボーナス・シップが三つ増えます。

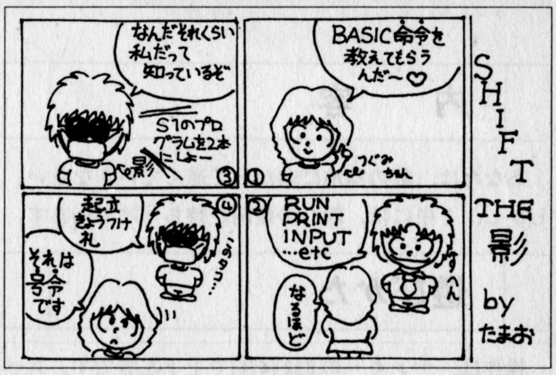
この後，1面にもどりますが，エネルギーは0になります。

評……お年よりは大切に！(編)



by BUK

評……影さんには，あきれました(つぐ美)



by たまお

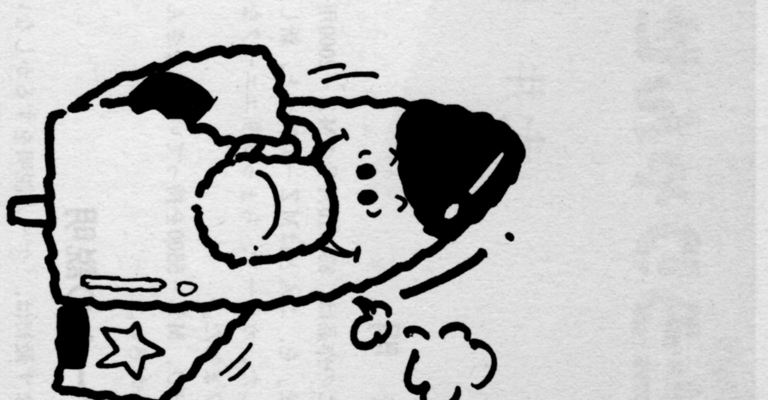
SUPER FIGHT のプログラム・リスト

```
 10 CONSOLEC40,52,24:GRAPHC7:COLOR,07:TEMPO 7
 20 LIMIT$A000:FORI=0TO37:READ A:POKEI+40960,A:NEXTI:DEF KEY(7)=POKE$952,166↵
 21 DATA 219,232,203,255,211,232,14,0,33,82,208,62,1,70,43,112,35,35,60,87,214,4
0,202,29,160,122,195,13,160,35,12,121,214,25,194,11,160,201,175,195,1,9
 22 M$="π×7π7π×π"+CHR$(0)+CHR$(0)+"▓π▓"+CHR$(0)+CHR$(0)
<~π"+STRING$(CHR$(0),8)
 24 T2$=CHR$(0)+CHR$(7)+"π"+CHR$(15)+CHR$(1)+"7/7▓▓π▓"+STRING$(CHR$(0),8)
 25 C$=CHR$(3)+CHR$(15)+"▒?77ππππ77?▒"+CHR$(15)+CHR$(3)+CHR$(0)+"▓▓▓πππ▓▓"
+CHR$(0)
 26 T3$=CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(1)+"π"+CHR$(15)+CHR$(7)+CHR$(15)+"?"+CHR$(4)+"<▓π▓
▓"
 27 GOSUB 1000
 30 PRINT"◉":X=5:Y=10:S=0:M=3:Z=10:J=1:E=0:A=0:T=41:L=0:ST=1:DIM TX(8),C(8)
 35 SW=150:CURSOR13,13:PRINT"├─ STAGE";ST;"─┤ ":FORNO=0TO999:NEXT:CURSOR13,13:PRI
NT"                ":OUT@245,J:FORTH=1TOSW
 40 CURSOR2,0:PRINT"SCORE";S;TAB(15);"ENELGY     ⇔⇔⇔";E;TAB(34);"LEFT";M
 50 POKE$952,0:ON J GOSUB 200,410,530,690,770:GETA$
 60 IF(A$=" ")*(E>=1)GOSUB 130:E=E-1:ON J GOSUB 260,510,670,730,790
 70 POSITION(X-1)*8,(Y+1)*8:PATTERN[0]8,M$
 80 IF(A$="2")*(Y<21)  THEN Y=Y+1
 90 IF(A$="4")*(X>2)   THEN X=X-2
 100 IF(A$="6")*(X<30)THEN X=X+1
 105 IF(A$="8")*(Y>2)  THEN Y=Y-1
 106 IF(A$="5")*(E>=10)THEN 122
 110 V1$=CHARACTER$(X,Y):V2$=CHARACTER$(X-1,Y):POSITION(X-1)*8,(Y+1)*8:PATTERN[7
]8,M$:ON J GOSUB 300,470,650,710
 115 MUSIC"A0-F":NEXT:T=0:IF J=5THEN 840
 116 GOTO 370
 120 REM ´     *****************(SUPER BONBER)*****************
 121 GOTO 370
 122 X$="DEFGABCBAGFEDDEFGABCCBAGFEDDEFGABCCBAGFED":POSITION(X-1)*8,(Y+1)*8-1:PA
TTERN[2]8,M$
 123 FOR I=X TO 39:MUSIC MID$(X$,I,1):CURSORI,Y:PRINT")";:NEXT:E=E-10
 124 FOR I=X TO 39:MUSIC MID$(X$,I,1):CURSORI,Y:PRINT" ";:NEXT
 125 POSITION(X-1)*8,(Y+1)*8-1:PATTERN[0]8,M$:GOTO 110
 129 REM ´     *****************(    LESER     )*****************
 130 LINE[1]X*8+8,Y*8+5,319,Y*8+5:LINE[0]X*8+8,Y*8+5,319,Y*8+5:MUSIC"C0+F+C+F"
 140 RETURN
 145 REM ´     *****************(     MISS     )*****************
 150 FORI=0TO20:CIRCLE[2]X*8,Y*8+4,I:MUSIC"R0+D+F":NEXT:FORI=0TO20:CIRCLE[0]X*8,
Y*8+4,I:MUSIC"R0+A+B":NEXT:MUSIC"A2+A-A":GRAPHC7
 155 M=M-1:IF M>-1THEN A=0:T=40:PRINT"◉":IF J=5THEN CURSOR0,22:PRINTSTRING$("▒",
40):SW=200-TH:GOTO 740
 156 IF M>-1THEN SW=200-TH:GOTO 35
 157 REM ´     *****************( GAME OVER    )*****************
 160 OUT@245,7:CONSOLE50,24:PRINT"◉":GRAPHC7:CURSOR12,5:PRINT"├─Game Over─┤ ":CUR
SOR12,7:PRINT"You Score";S:IF HS<STHEN HS=S:CURSOR13,13:PRINT"You are best"
 170 CURSOR13,10:PRINT"Hi-score";HS:CURSOR9,15:PRINT"HIT ANY KEY TO START":GETA$
:IF A$<>""THEN 30
 180 GOTO 170
 200 REM  NO 1*****************(HOLE IN WALL)*****************
 210 Z=Z+INT(RND(1)*3)-1:IF Z<3THEN Z=3
 211 IF Z>13THEN Z=13
 220 T=T-1:IF T=39THEN TY=Z+8:TX=Z:IF A>30THEN T=40:GOTO 230
 221 IF T>39THEN 230
 225 POSITIONT*8,TY*8:PATTERN[4]-8,T1$
 226 POSITIONT*8,(TX+1)*8-1:PATTERN[4]8,T1$
 227 IF T=1 THEN POSITIONT*8,TY*8:PATTERN[0]-8,T1$:POSITIONT*8,(TX+1)*8-1:PATTER
N[0]8,T1$:T=40
 230 USR($A000):FORI=2TO22:CURSOR39,I:PRINT"▒";:NEXT
 240 IF A>30 THENCURSOR39,Z+INT(RND(1)*4)+3:PRINT"‖ ":A=0:RETURN
 250 A=A+1:FORI=0TO8:CURSOR39,Z+I:PRINT" ";:NEXT:IF(A=5)+(A=10)+(A=15)+(A=20)+(A
=25)THEN CURSOR39,INT(RND(1)*7)+1+Z:PRINT"●"
 253 IF(T<40)*(RND(1)>.95)THEN 330
```

★あ～，暑い暑いと言って，せんぷう機とにらめっこしているこのごろでした。(埼玉県児玉郡・**阿部達志13才**)
……【**影**：これは過去形だね。編さんは，ガール・フレンドがほしいと言っている。**編**：なぜ進行形なの？】

```
255 RETURN
260 FORQ=X+1TO39:IF CHARACTER$(Q,Y)="‖"THEN CURSORQ,Y:PRINT" ":S=S+20
270 NEXT:S=S-10:RETURN
300 IF(V1$="‖")+(V1$="▓")+(V2$="‖")+(V2$="▓")THEN 150
305 IF((Y=TX)+(Y=TY))*((X-1=T)+(X-1=T-1))THEN 150
310 IF V1$="●"THEN MUSIC"+B0-C+B-C+B":E=E+1:S=S+5:CURSORX,Y:PRINT"o"
320 RETURN
330 SX=X+INT(RND(1)*7)-4:SY=Y+INT(RND(1)*5)-3:IF(SX>39)+(SX<1)THEN 330
340 LINE[2]T*8+4,TY*8,SX*8+4,SY*8+4,T*8+4,TX*8+8:POSITIONSX*8-4,SY*8+9:PATTERN[
3]16,C$:MUSIC"+A0+C+A+C+A":IF(X=SX)*(Y=SY)+(X-1=SX)*(Y=SY)THEN 150
350 LINE[0]T*8+4,TY*8,SX*8+4,SY*8+4,T*8+4,TX*8+8:POSITIONSX*8-4,SY*8+9:PATTERN[
0]16,C$
360 GOTO 255
370 REM ′    ******************(    SCROOL    )******************
380 GRAPHC7:FORI=0TO39:USR($A000):CURSOR39,22:PRINT"▓":POSITION(X-1)*8,(Y+1)*8:
PATTERN[7]8,M$:NEXT
390 J=J+1:IF J=6THEN J=1
395 IF J=5THEN FORI=0TO8:C(I)=3:NEXT:GOTO 740
400 ST=ST+1:T=70:A=0:GOTO 35
410 REM NO 2*****************(FRYING BUOD )******************
420 USR($A000):Z=INT(RND(1)*14)+2:CURSOR35,21:PRINT" /▓\◆⇔▓▓";
425 IF RND(1)>.7 THEN CURSOR 35,21:PRINT"T";
430 A=A+1:IF A=5THEN CURSOR39,Z:PRINT"■◆⇔‖◆⇔‖◆⇔‖◆⇔■";:A=0
440 IF RND(1)>.5THEN B=INT(RND(1)*17)+3:GOTO 460
450 RETURN
460 FORT=19TOB-1STEP-1:V$=CHARACTER$(38,T):CURSOR38,T:PRINT"*◆⇔ ⇔";V$:NEXT:GOTO
450
470 IF(V1$="‖")+(V1$="■")+(V1$="*")+(V1$="T")+(V2$="‖")+(V2$="■")+(V2$="*")+(V2
$="T")THEN 150
490 IF V1$="●"THEN CURSORX,Y:MUSIC"A0-A+ACD":PRINT"o":E=E+1
500 RETURN
510 FORQ=X+1TO39:IF CHARACTER$(Q,Y)="■"THEN S=S+50:CURSORQ,Y:PRINT"●":RETURN
520 NEXT:RETURN
530 REM NO 3*****************( FRY  CITY  )******************
540 USR($A000):S=S+5:CURSOR39,22:PRINT"▓":IFL=0THEN H=INT(RND(1)*16)+4:L=INT(RN
D(1)*20)+10:A=5
550 IF L>5THEN FORI=2TO21:CURSOR39,I:PRINT"#";:NEXT:CURSOR39,H-2:PRINT"╨◆⇔ ◆⇔ ◆
⇔╥";
570 L=L-1:T=T-1:IF T<2THEN POSITION(T-1)*8,D*8+2:PATTERN[0]-8,T2$:T=39
580 IF T<39THEN POSITION(T-1)*8,D*8+2:PATTERN[2]-8,T2$:IF(ABS(Y-D)<3)*(X<T)*(RN
D(1)>.8)THEN 630
590 IF T=>39THEN 610
600 RETURN
610 FORI=21TO3STEP-1:V$=CHARACTER$(38,I):IF(V$=" ")+(V$=CHR$(0))THEN D=I:GOTO 6
00
620 NEXT:GOTO 600
630 LINE[1]0,D*8+4,T*8-9,D*8+4:MUSIC"+E0+D+CGF":IF Y=DTHEN 150
640 LINE[0]0,D*8+4,T*8-9,D*8+4:GOTO 590
650 IF(V1$="#")+(V1$="╥")+(V1$="╨")+(V2$="#")+(V2$="╥")+(V2$="╨")+(((X-1=T)+(X+
1=T))*(Y=D))THEN 150
660 RETURN
670 IF(Y=D)*(X<T)THEN S=S+100:POSITIONT*8-8 ,D*8+9:PATTERN[4]16,C$:MUSIC"+A-A+B
-B+C-C":POSITIONT*8-8,D*8+9:PATTERN[0]16,C$:T=40
680 RETURN
690 REM  NO 4****************(FRYING ENELGY)****************
700 USR($A000):CURSOR39,22:PRINT"▓";:FORI=1TO5:CURSOR39,INT(RND(1)*19)+3:PRINT"
●";:NEXT:RETURN
710 IF V1$="●"THEN S=S+5:E=E+1:MUSIC"+B0-C+B-C+B":CURSORX,Y:PRINT"o";
720 RETURN
730 RETURN
740 REM  NO 5*****************(    ATTACK    )******************
750 FORI=0TO6:FORK=3TO21:CURSOR39-I,K:PRINT"▓";:NEXT:NEXT
760 P=0:FORI=4TO20STEP3:TX(P)=I:P=P+1:POSITION264,I*8:PATTERN[C(P-1)]-8,T3$:CUR
SOR33,I:PRINT"  ";:NEXT:GOTO 400
770 P=INT(RND(1)*5):IF(C(P)>0)*(RND(1)>.5)THEN LINE[6]264,TX(P)*8+3,0,TX(P)*8+3
:IF Y=TX(P)THEN 150
780 LINE[0]264,TX(P)*8+3,0,TX(P)*8+3:RETURN
```

```
790 FORI=0TO5:IF Y=TX(I)THEN 810
800 NEXT:RETURN
810 C(I)=C(I)-1:IF C(I)=0 THEN SH=SH+1
820 IF C(I)<0 THEN C(I)=0
830 POSITION264,Y*8:PATTERN[C(I)]-8,T3$
835 IF SH=6 THEN 840
836 GOTO 800
837 REM ′    *****************( TAKE BONUS )*****************
840 CURSOR8,10:FORI=1TO11:FORT=0TO100:NEXT:PRINTMID$("BONUS SCORE",I,1);:MUSIC"
RACD":NEXT:FORT=0TO99:NEXT:CURSOR20,10:PRINT SH;"*1000";:MUSIC"+A+C+F+E+A+FCFE"
850 S=S+SH*1000:CURSOR12,15:IF SH=6THEN FORI=1TO10:PRINTMID$("BONUS 10000",I,1)
;:NEXT:S=S+1000:GOTO 870
860 FORI=1TO8:PRINTMID$("NO BONUS",I,1);:NEXT
870 CURSOR 12,17:PRINT"BONUS SHIP":M=M+3:CURSOR34,0:PRINTM
880 CURSOR  8,12:PRINT"BONUS ENLGY ";E;"*10":FORI=0TO5000:NEXT:S=S+E*10:E=0:SH=
0:PRINT"◎";:GOTO 370
999 REM ′    *****************(     DEMO     )*****************
1000 PRINT" [graphics] "
1010 PRINT" [graphics] "
1020 PRINT" [graphics] "
1030 PRINT" [graphics] "
1040 PRINT" [graphics] "
1050 PRINT"                                      "
1060 PRINT" [graphics] "
1070 PRINT" [graphics] "
1080 PRINT" [graphics] "
1090 PRINT" [graphics] "
1100 PRINT" [graphics] "
1110 PRINT" [graphics] "
1120 PRINT"                                      "
1130 PRINT" MOVE  ┌─┐       LASER      バクセントマエニススンデ"
1140 PRINT"        |8|                  ツギツギSTAGEヲヤッツケ"
1150 PRINT"    ┌─┐└┬┘┌─┐   ┌─────┐    テワダサイ.         "
1160 PRINT"    |4├─┼─┤6|   |SPACE|    STAGEハ5メンアリマス. "
1170 PRINT"    └─┘┌┴┐└─┘   └─────┘                        "
1180 PRINT"        |2|                                     "
1190 PRINT"        └─┘                                     "
1195 MUSIC"A7+C+E+A9+E5+A+E+C+A3+D5+F+A"
1200 MUSIC"E3C+A+C3+A+D+E2A4A3+E2C4C2DFGB"
1210 CURSOR 23,20:PRINT"HIT ANY KEY"
1220 GETA$:IF A$=""THEN1220
1230 PRINT"◎":RETURN
```



★僕の誕生日は，1月28日です。影さんプレゼントください。もしくれたら，僕の彼女をくれてやる—!!ハハハ。（宮城県角田市・向田　晃12才）……【影：僕だって彼女くらいいるんだぞ！編："彼女"って名前の犬？影：ハ，ハイ。】

移植版
とうりゃんせ

大井　隆史



説　明

この作品は，83年10月号のＭＺ－2000用「とうりゃんせ」を，こんどはＭＺ－5500へと，新しく作り変えました。カラーで，ちょっぴりユニークなコメントが入りました。

ぜひ，ＭＺ－5500を持っているみなさんもやって見てください。

ゲームの説明

まず最初は，「ゲーム説明をするかしないか」と聞いてきますので，Ｙか Ｎで答えてください。すると音楽が鳴り，つぎに「ＨＩＴ ＡＮＹ ＫＥＹ」といってくるので，ＫＥＹを押してください。

これでゲームは，始まります。

ＭＺ君を動かすには，１で１歩前進，３で１歩後退，５でジャンプをして前進，６でジャンプをして後退します。

ようするに，ＭＺ君が橋から落ちないように，前へ進んで行くゲームです。

CHECKER FLAG

Dr.D：移植版だが，よくできとるな。ただし，ランダムに落ちるべき橋の速度が遅すぎるようだぞ。

編：ところで，ＭＺ－5500のみなさん，二度めの危機がやってきました。投稿が少なすぎて，ＭＺ－5500のコーナーを続けるかどうか迷っているのです。

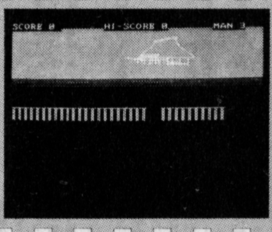
影：そりゃあ，大変だ!!　早く送っとくれ！

移植版 とうりゃんせのプログラム・リスト

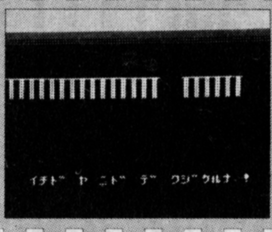
```
1 REMｼｮｷﾁ 1
3 GRAPH C
4 CONSOLE GN,VH
5 PRINT CHR$(6)
8 COLOR G2:H$="ππ";HH$="||||"
10 DIM F(16),A(16),M(16):GOTO1005
20 FORI=0TO16:A(I)=I*2:NEXT:SP=23:MA=3:SC=0:PRINTCHR$(6):GOTO150
34 REM Sub ﾙ-ﾁﾝ
35 PRINTCHR$(5);"SCORE";SC;"  ";TAB(15);"HI-SCORE";HS;TAB(32);"MAN";MA:RETURN
40 IFX<1THENX=1
42 IFX>32THENX=32
44 RETURN
50 POSITIONA(X/2)*8,17*8:PATTERN-16,M1$:GOSUB90:POSITIONA(X/2)*8,17*8:PATTERN-16
 ,MO$:RETURN
60 POSITIONA(X/2)*8,18*8:PATTERN-16,M1$:GOSUB90:POSITIONA(X/2)*8,18*8:PATTERN-16
 ,MO$:RETURN
70 IFF(R)=1THEN80
72 CURSORA(R),10:PRINT[5]H$;:CURSORA(R),11:PRINT[5]HH$;
```



《写真１》タイトル画面



《写真２》くずれた橋から落ちないように進め！



《写真３》ジャンプ！ メッセージもでます



《写真４》落ちたらダメ！ ゲーム・オーバー

★この前，友達が「このテープダイビングしてきて」と言った。きっと無理して言ったのだろう。（三重県四日市市・キラー）……【編：影さんがマイコンを知りたてのころ，ＲＵＮしてと言ったらマイコン持って走った。】

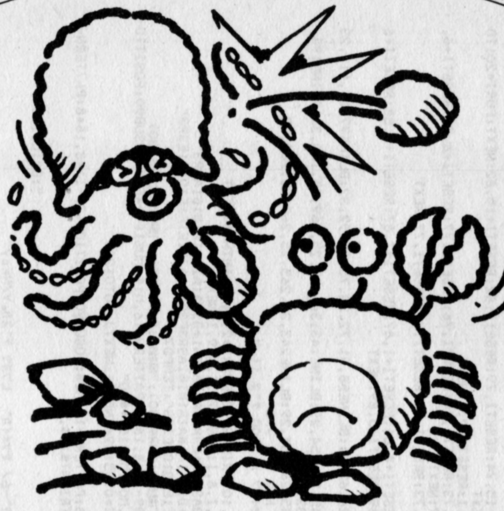
```
75 F(R)=1:RETURN
80 CURSORA(R),10:PRINT"  ":CURSORA(R),11:PRINT"  "
85 F(R)=0:RETURN
90 FORT=0TO200:NEXT:RETURN
149 REMｼｮｷﾁ 2
150 GOSUB35:FOR I=0 TO 16:M(I)=0:NEXT
160 FORI=0TO16:F(I)=1:CURSORA(I),10:PRINT[5]H$:CURSORA(I),11:PRINT[5]HH$:NEXT:CU
=0:X=32
165 FORI=38TO32STEP-1:POSITIONI*8,18*8:PATTERN-16,M1$:POSITIONI*8,18*8:PATTERN-1
6,M0$
166 GOSUB1800
167 POSITIONI*8,18*8:PATTERN-16,M2$:GOSUB90:POSITIONI*8,18*8:PATTERN-16,M0$:NEXT
170 POSITIONA(X/2)*8,18*8:PATTERN-16,M1$:FORT=0TO1000:NEXTT:POSITIONA(X/2)*8,18*
8:PATTERN-16,M0$
199 REMﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ
200 IFCU/SP<>INT(CU/SP)THEN220
210 R=INT(RND(1)*15)+1:GOSUB70
220 CU=CU+1
225 POSITIONA(X/2)*8,18*8:PATTERN-16,M0$:M(X/2)=0
230 GETA$
240 IFA$="1"THENX=X-1:GOSUB60:X=X-1:SC=SC+20:MUSIC"+A0"
250 IFA$="3"THENX=X+1:GOSUB60:X=X+1:SC=SC-10:MUSIC"D0"
260 IFA$="5"THENX=X-2:GOSUB50:X=X-2:SC=SC+10:MUSIC"+B0"
270 IFA$="6"THENX=X+2:GOSUB40:GOSUB50:X=X+2:SC=SC-10:MUSIC"C0"
280 GOSUB 40:IFX=1THENGOSUB60:SP=SP-4:SC=SC+500:MUSIC"DEFGAB+C+D+E+F+G+A+BR0":GO
TO350
290 POSITIONA(X/2)*8,18*8:PATTERN-16,M2$:M(X/2)=1
300 IFF(X/2)<>M(X/2)THEN400
310 GOSUB35:GOTO200
350 IFSP<=3THENSP=3
360 GOTO150
399 REM  1ﾆﾝ  ｵｯｺﾁﾀ!
400 TEMPO5:MUSIC"C0D0C0D0C0D0C0D0EFGAB":TEMPO7:POSITIONA(X/2)*8,18*8:PATTERN-16,
M0$:POSITIONA(X/2)*8,19*8:PATTERN-16,M1$:MA=MA-1:IFMA=<0THEN450
410 POSITIONA(X/2)*8,19*8:PATTERN-16,M0$:GOSUB90
415 CURSOR13,18:PRINT[5]"       ｵｯｺﾁﾀ !!           ":GOSUB90
420 POSITIONA(X/2)*8,20*8:PATTERN-16,M2$:GOSUB90
430 POSITIONA(X/2)*8,20*8:PATTERN-16,M0$:GOSUB90:CURSOR13,18:PRINT[3]"ｲﾁﾄﾞ ﾔ ﾆﾄﾞ
 ﾃﾞ ｸｼﾞｹﾙﾅ !":GOTO150
449 REM  3ﾆﾝ ｵｯｺﾁﾀ!
450 IFSC>HSTHENHS=SC:GOSUB35
460 CURSOR15,16:PRINT[2]" GAME OVER ":CURSOR13,18:PRINT[4]"TRY AGAIN (Y/N) ?
"
470 GETA$:IFA$=""THEN460
480 IFA$="Y"THEN GOTO 20   :POSITIONA(X/2)*8,19*8:PATTERN-16,M0$:GOTO20
485 POSITIONA(X/2)*8,19*8:PATTERN-16,M0$
490 PRINTCHR$(6);:END
999 REM  Character
1005 M0$=STRING$(CHR$(0),32)
1010 M1$=CHR$($0F)+CHR$($1F)+CHR$($FF)+CHR$($08)+CHR$($10)+CHR$($08)+CHR$($07)+C
HR$($0A)+CHR$($BF)+CHR$($3F)+CHR$($05)
1015 M1$=M1$+CHR$($07)+CHR$($0F)+CHR$($1F)+CHR$($3E)+CHR$($FC)
1020 M1$=M1$+CHR$($F0)+CHR$($F8)+CHR$($FC)+CHR$($18)+CHR$($38)+CHR$($10)+CHR$($F
C)+CHR$($AC)
1025 M1$=M1$+CHR$($F4)+CHR$($EC)+CHR$($54)+CHR$($FC)+CHR$($FC)+CHR$($78)+CHR$($3
C)+CHR$($1F)
1030 M2$=CHR$($0F)+CHR$($1F)+CHR$($FF)+CHR$($08)+CHR$($10)+CHR$($08)+CHR$($07)+C
HR$($0A)+CHR$($BF)+CHR$($3F)+CHR$($05)
1035 M2$=M2$+CHR$($07)+CHR$($03)+CHR$($01)+CHR$($03)
1040 M2$=M2$+CHR$($F0)+CHR$($F8)+CHR$($FC)+CHR$($18)+CHR$($38)+CHR$($10)+CHR$($F
C)+CHR$($AC)
1045 M2$=M2$+CHR$($F4)+CHR$($EC)+CHR$($54)+CHR$($FC)+CHR$($FC)+CHR$($F8)+CHR$($F
0)+CHR$($F0)
1047 GOSUB1500 :REMGame information
1049 REM  ﾊｲｹｲ (ｲｴ)
1050 FORI=10TO110:LINE0,I,319,I:NEXT:FORI=112TO118STEP2:LINE0,I,319,I:NEXT:FORI=
121TO125STEP3:LINE0,I,319,I:NEXT
1060 BLINE184,37,205,29,210,29:RESET183,38:RESET184,39:RESET211,30:RESET211,31
1065 BLINE184,40,179,51,166,64,189,64,185,69,186,70,231,70,233,68,214,48,209,32,
205,32,184,40
1070 BLINE169,64,162,71,173,71:BLINE174,70,185,70,190,75:BLINE169,75,147,70,179,
75
1075 BLINE169,67,183,67:BLINE166,69,172,69:BLINE179,71,182,74:BLINE183,71,186,74
:BLINE179,75,190,75
1080 FORI=72TO79:RESET163,I:RESET168,I:RESET171,I+2:RESET178,I+3:NEXT
1085 FORI=76TO82:RESET181,I:RESET185,I:RESET189,I:NEXT:FORI=71TO84:RESET191,I:RE
SET200,I:RESET206,I:RESET215,I:RESET225,I:NEXT
1090 FORI=206TO214:RESETI-15,74:RESETI,79:RESETI,82:RESETI+10,82:NEXT:FORI=201TO
205:RESETI,79:RESETI,82:NEXT
1095 FORI=72TO79:RESET218,I:RESET222,I:NEXT
1100 FORI=202TO204:RESETI,73:RESETI,74:RESETI,76:RESETI,77:RESETI+6,73:RESETI+6,
74:RESETI+6,76:RESETI+6,77:NEXT
1105 FORI=212TO213:RESETI,73:RESETI,74:RESETI,76:RESETI,77:NEXT
1109 REM  ﾊｲｹｲ (ﾊﾅ)
1110 FORI=10TO160STEP20:RESETI+4,86:RESETI+1,87:RESETI+7,87:RESETI+2,88:RESETI+6
,88:RESETI+3,89:RESETI+4,89:RESETI+5,89:NEXT
1114 REM  ﾊｲｹｲ (ﾔﾏ)
1115 BLINE35,32,48,26,52,26,62,34:BLINE58,31,72,23,75,23,92,32:BLINE97,31,113,23
,120,23,136,33
1120 BLINE133,30,141,26,145,26,154,29:BLINE143,36,165,25,169,25,180,32:BLINE198,
26,215,21,220,22,224,22,233,27
1125 BLINE233,30,241,26,245,26,254,29:BLINE243,36,265,25,269,25,280,32
1130 Z$="    HIT ANY KEY   ﾄ ｳ ﾘ ｬ ﾝ ｾ         "
1140 Z$="<ﾌﾞｼﾞﾆ ﾄｳﾚﾙｶﾅ?> ｾｲｻｸ ﾊ 5500 ﾃﾞｽ !! "
1199 REM  ﾃﾞﾓ
1200 FORI=0TO16:CURSORI*2,10:PRINTH$:CURSORI*2,11:PRINTHH$:NEXT
1210 FORI=163TO176 :LINE0,I,8,I:LINE272,I,319,I:NEXT
1220 TEMPO4:MUSIC"A5A1A1A1G3A3A1G1E3R3#A3#A1#A1+D3#A1A1#A1A1G1G1A3R3"
1230 MUSIC"#A1#A1#A1#A1R1+D1#A1A1#A1A1G1G1A3R3F3R1F1A3F1E1F1E1D1D1E3R3"
1240 MUSIC"F1F3F1A1A1F1E1F1E1D1D1E3R3":TEMPO7
1245 CURSOR15,18:PRINT[4]"■■";CHR$(30);"■■";CHR$(30);"■■";CHR$(30)
1250 FORI=1TO39:POSITION(39-I)*8,18*8:PATTERN-16,M1$:MUSIC"+#F0":GOSUB90:POSITIO
N(39-I)*8,18*8:PATTERN-16,M0$:MUSIC"+#G0"
1260 GETA$:IFA$=""THENFORJ=0TO5:R9=RND(1):NEXTJ:GOTO1280
1270 GOTO20
1280 POSITION(39-I)*8,18*8:PATTERN-16,M2$:GOSUB90:POSITION(39-I)*8,18*8:PATTERN-
16,M0$:CURSOR39-I,19:PRINTRIGHT$(Z$,I)
1290 NEXT
1295 CURSOR0,19:PRINT"                                          ":GOTO1200
1499 REM  ｹﾞｰﾑ ｾﾂﾒｲ
1500 CURSOR2,10:PRINT[6]"ｹﾞｰﾑﾉ ｾﾂﾒｲｶﾞ  ﾋﾂﾖｳ ﾃﾞｽｶ。Y/Nkey"
1510 GETA$:IFA$=""THEN1510
1520 IF(A$="Y")+(A$="y")THENPRINTCHR$(6):GOTO1550
1530 RETURN
1550 CURSOR3,1:PRINT[1]"┌──────────ﾄｳﾘｬﾝｾ──────────┐   "
1560 FORI=2TO6:CURSOR3,I:PRINT[1]"|                              |":NEXT
1570 CURSOR3,7:PRINT[1]"└──────────────────────────┘"
1580 CURSOR6,3:PRINT[3]"ｼﾞﾄﾞｳｶｲﾍｲ  ｽﾙ  ｱﾅﾆ  ｵﾁﾅｲﾖｳﾆ"
1590 CURSOR6,5:PRINT[3]"ｱﾙｲﾃﾕｸ  ｹﾞｰﾑ  ﾃﾞｽ 。"
1600 CURSOR3,10:PRINT[1]"┌───────Key function───────┐"
1610 FORI=11TO19:CURSOR3,I:PRINT[1]"|                              |":NEXT
1620 CURSOR3,20:PRINT[1]"└──────────────────────────┘"
1630 CURSOR8,12:PRINT"┌─ ■ ..      Jump     10 point
1640 CURSOR8,13:PRINT"|
1650 CURSOR8,14:PRINT"├─ ■ ..      Step     20 point
1660 CURSOR8,15:PRINT"|
1670 CURSOR8,16:PRINT"├─ ■ .. Back Jump    -10 point
1680 CURSOR8,17:PRINT"|
1690 CURSOR8,18:PRINT"└─ ■ .. Back Step    -10 point
1700 FORI=8TO64:BLINE24,I,302,I:NEXT
1710 FORI=80TO168:BLINE24,I,302,I:NEXT
1715 PRINT CHR$(6);
1720 POSITION160,260:PATTERN-16,M1$
1730 CURSOR10,18:PRINT[6]"■■";CHR$(30);"■■";CHR$(30);"■■-";CHR$(30);"■■■■■
";CHR$(30)
1735 CURSOR12,22:PRINT[2]"ﾄｳﾘｬﾝｾ";CHR$(30);"■■■■=";CHR$(30);"■";CHR$(30)
1738 CURSOR14,24:PRINT[4]"■■-";CHR$(30);"■■■■■";CHR$(30)
1740 FORI=176TO183:BLINE88,I,239,I:NEXT
1750 GETA$:IFA$=""THEN1750
1800 FOR I=10 TO 110:LINE0,I,319,I:NEXT:FOR I=112 TO 118 STEP2:LINE0,I,319,I:NEX
T:FOR I=121 TO 125 STEP 3:LINE0,I,319,I:NEXT
1820 BLINE 184,37,205,29,210,29:RESET183,38:RESET184,39:RESET211,30:RESET211,31
1830 BLINE 184,40,179,51,166,64,189,64,185,69,186,70,231,70,233,68,214,48,209,32
,205,32,184,40
1840 BLINE 169,64,162,71,173,71:BLINE 174,70,185,70,190,75:BLINE 169,75,147,70,1
79,75
1845 BLINE 169,67,183,67:BLINE 166,69,172,69:BLINE179,71,182,74:BLINE 183,71,186
,74:BLINE179,75,190,75
1850 FOR I=72 TO 79:RESET163,I:RESET168,I:RESET171,I+2:RESET178,I+3:NEXT
1860 FOR I=76 TO 82:RESET181,I:RESET185,I:RESET189,I:NEXT:FOR I=71 TO 84:RESET19
1,I:RESET200,I:RESET 206,I:RESET215,I:RESET225,I:NEXT
1870 FOR I=206 TO 214:RESETI-15,74:RESETI,79:RESETI,82:RESETI+10,82:NEXT:FOR I=2
01 TO 205:RESETI,79:RESETI,82:NEXT
1880 RETURN
```

★シオナイトごっこ……人の前にいってしばらく両手首をまわしてピブブブブブといってどこかへ行く。（三重県度会郡・**私はX１をもっている**）……【**編**：編集部ではドアを開けるたびにアドベンチャー・ゲームごっこをする。】

PASOPIA T/5/(7)用

タコ・カニ合戦

ヘンリー



●すとおりい

西暦2010年，人類の核戦争の結果，地球上に生き残ったのは，なぜかタコ君とカニ君だけであった。

タコ君はカニ君を食べようとしています。

●あそびかた

プレイヤー（あなた）は,カニ君を操作して，近寄ってくるタコ君に岩を投げて食べられる前に殺してください。カニ君が３匹死ぬか，時間切れになるとゲーム・オーバーです。

●操作方法

[2][4][6][8]でカニ君を動かします。スペース・キーで岩を投げます。岩が出る方向は，カニ君のハサミの方向です。岩を一つ投げると，消えるまでつぎの岩は投げることはできません。

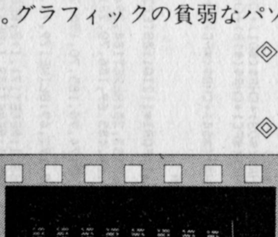
●最後に

プログラムの半分はキャラクタ作成用に使っています。グラフィックの貧弱なパソピアでは，カラー・グラフィックは160×100ドットなので，このくらいのことしかできません。やっぱり,640×200ドットがほしいですね。

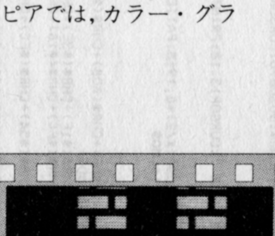
Ｐ．Ｓ．岩がタコに当たっても，点にならないときがあります。そのときは誰かののろいです。あしからず……。

CHECKER FLAG

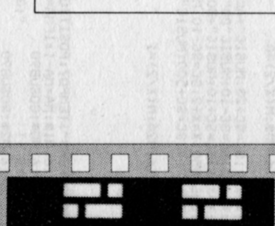
Dr.D：うむセミ・グラフィック・キャラか！
このほうがグラフィック・キャラの８倍速く動けるからな。それに，キャラ・データをデータ文にしたのも正しいな！だが,510～540行は論理式を組み合わせるべきだ。それとＲＥＭ文は，もっと目立つようにな！



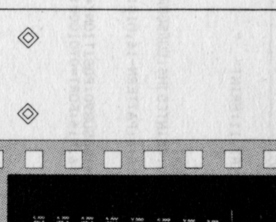
《写真１》カニ君を操作してタコ君をやっつける



《写真２》これが，カニ君です



《写真３》こいつが悪もの役のタコ君



《写真４》岩を投げたところ。ハズレてしまった

★ＪＲ－200で CTRL と SHIFT と一部を除いたキーを一度に押すと，かくれグラフィックが出てくるんだぞ!!知ってたか？（神奈川県三浦郡・吉森　徹14才）……【編：これはすごいですね。みんなもためしてごらん。】

タコ・カニ合戦のプログラム・リスト

```
10 CLS:WIDTH 36:DIM PK$(64),PC$(64):IF PEEK(&HB008)=&HC9 THEN 150 ELSE LOCATE 10
,10:PRINT"9 ﾎ ﾏｯﾃﾃﾈ"
20 RESTORE 950:FOR I=&HF600 TO &HF6A2:READ A$:POKE I,VAL("&h"+A$):NEXT
30 GOSUB 890:ADD=&HE002:GOSUB 900:' --- ｶﾆ ｳｴ
40 FOR I=1 TO 32:SWAP PK$(I),PK$(65-I):NEXT
50 ADD=&HE024:GOSUB 900:' --- ｶﾆ ｼﾀ
60 D=1:FOR I=8 TO 1 STEP -1:FOR J=I TO I+56 STEP 8:PC$(D)=PK$(J):D=D+1:NEXT:NEXT
70 ADD=&HE046:GOSUB 920:' --- ｶﾆ ﾐｷﾞ
80 D=1:FOR I=57 TO 64:FOR J=I TO I-56 STEP -8:PC$(D)=PK$(J):D=D+1:NEXT:NEXT
90 ADD=&HE068:GOSUB 920:' --- ｶﾆ ﾋﾀﾞﾘ
100 GOSUB 890:ADD=&HE08A:GOSUB 900:' --- ﾀｺ ﾋﾀﾞﾘ
110 L=9:FOR I=1 TO 57 STEP 8:FOR J=I TO I+3:SWAP PK$(J),PK$(L-J):NEXT:L=L+16:NEX
T
120 ADD=&HE3AC:GOSUB 900:' --- ﾀｺ ﾐｷﾞ
130 GOSUB 890:ADD=&HE0CE:GOSUB 900:' --- ｲﾜ
140 GOSUB 890:ADD=&HE0F0:GOSUB 900:' --- ｶﾍﾞ
150 ' +++++ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ 1
160 SOUND 70,20:ERASE PK$,PC$:WIDTH 80:SCREEN 1:DIM H(16,10):RANDOMIZE TIME/3
170 RESTORE 170:FOR I=&HB000 TO &HB008:READ A$:POKE I,VAL("&h"+A$):NEXT:DATA 3E,
00,21,00,00,CD,00,F6,C9
180 FOR I=1 TO 9:READ A$:POKE VAL("&h"+A$),&H4:POKE VAL("&h"+A$)+1,&H2:NEXT:DATA
 E000,E022,E044,E066,E088,E0AA,E0CC,E0EE,E110
190 FOR I=&HE112 TO &HE131:POKE I,0:NEXT
200 PX=&HB004:PY=&HB003:PN=&HB001:CA=&HB000:TI=130:KANI=3
210 ' +++++ ｶ ﾍﾞ
220 POKE PN,7:FOR Y=2 TO 18 STEP 4:FOR X=4 TO 60 STEP 8:POKE PX,X:POKE PY,Y:CALL
 CA:NEXT:NEXT
230 FOR Y=1 TO 9 STEP 2:FOR X=1 TO 15 STEP 2:H(X,Y)=1:NEXT:NEXT
240 '***** SCORE ｶﾞﾒﾝ
250 LINE(135,0)-(135,99),5,BF
260 LOCATE 69,2:PRINT CHR$(253)"*KAKOKANI*":LOCATE 70,4:PRINT CHR$(251)"SCORE":L
OCATE 70,8:PRINT CHR$(250)"HI-SCORE"
270 LOCATE 72,12:PRINT CHR$(255)"[8]":LOCATE 74,13:PRINT"|":LOCATE 69,14:PRINT C
HR$(255)"[4]─┼─[6]":LOCATE 73,15:PRINT CHR$(255)"|":LOCATE 72,16:PRINT CHR$(255)
"[2]"
280 LOCATE 70,17:PRINT CHR$(254)"[SPACE]":LOCATE 70,19:PRINT CHR$(250)"K A N I"
290 POKE PX,71:POKE PY,21:POKE PN,0:CALL CA:POKE PX,76:POKE PY,21:CALL CA
300 LINE(39,92)-(60,97),2,BF:LINE(61,92)-(90,97),6,BF:LINE(91,92)-(131,97),1,BF:
LINE(39,92)-(131,97),7,B
310 LOCATE 0,22:PRINT"▁▁ ▁ ▁ ▁▁":LOCATE 0,23:PRINT" ▌ ▌ ▙▟ ▙▁":LOCA
TE 0,24:PRINT" ▀▀▀ ▀▀ ▀▀";
320 FOR SO=1 TO 3:SOUND 48,10:SOUND 50,10:NEXT:SOUND 52,10:SOUND 53,10:FOR SO=1
TO 3:SOUND 55,10:SOUND 0,10:NEXT
330 KX=0:KY=10:POKE PX,KX*4:POKE PY,KY*2:POKE PN,0:CALL CA
340 LOCATE 71,6:PRINT CHR$(255);USING"###";SC:IF SC>HS THEN HS=SC
350 LOCATE 71,10:PRINT CHR$(255);USING"###";HS
360 TX=INT(RND(1)*12)+5:TY=INT(RND(1)*8)+1:IF H(TX,TY)=1 THEN 360
370 POKE PX,TX*4:POKE PY,TY*2:POKE PN,4:CALL CA
380 ' ----- MAIN
390 OUT 48,127:I1=INP(49):OUT 48,127:I2=INP(49):I=I1 AND I2
400 IF I<>255 THEN GOSUB 500
410 IF SW=1 THEN GOSUB 640
420 IF RND(1)<.4 THEN 450
430 IF TX<KX THEN TXX=1:TYY=0 ELSE IF TX>KY THEN TXX=-1:TYY=0
440 GOTO 460
450 IF TY<KY THEN TYY=1:TXX=0 ELSE IF TY>KY THEN TYY=-1:TXX=0
460 GOSUB 700  :' <----- TAKO MOVE
470 TI=TI-.5:LINE(TI,93)-(TI,96),0:IF TI<40 THEN 820 :' ---END ?
480 GOTO 390
490 ' --- KEYIN SUB and KANI MOVE
500 XX=0:YY=0:POKE PX,KX*4:POKE PY,KY*2:POKE PN,8:CALL CA:SOUND 48,1
510 IF I=191 THEN KM=2:IF KX<16 THEN XX=1
520 IF I=239 THEN KM=3:IF KX>0 THEN XX=-1
530 IF I=254 THEN KM=0:IF KY>0 THEN YY=-1
540 IF I=251 THEN KM=1:IF KY<10 THEN YY=1
550 IF SW=0 THEN IF I=127 THEN SW=1:GOSUB 580
560 IF H(KX+XX,KY+YY)=0 THEN KX=KX+XX:KY=KY+YY
570 POKE PX,KX*4:POKE PY,KY*2:POKE PN,KM:CALL CA:RETURN
580 IF KM=0 THEN IYY=-1 ELSE IF KM=1 THEN IYY=1 ELSE IF KM=2 THEN IXX=1 ELSE IXX
=-1
590 IX=KX+IXX:IY=KY+IYY
600 IF IX<0 OR IX>16 OR IY<0 OR IY>10 THEN 620
610 IF H(IX,IY)=1 THEN 620 ELSE RETURN
620 IXX=0:IYY=0:SW=0:RETURN
630 ' --- IWA SUB
640 POKE PX,IX*4:POKE PY,IY*2:POKE PN,8:CALL CA
650 IX=IX+IXX:IY=IY+IYY:IF IX<0 OR IX>16 OR IY<0 OR IY>10 THEN SW=0:IXX=0:IYY=0:
RETURN
660 IF TX=IX AND TY=IY THEN SOUND 50,30:SOUND 30,5:SC=SC+10:GOTO 340
670 POKE PX,IX*4:POKE PY,IY*2:POKE PN,6:CALL CA
680 RETURN
690 '*** TAKO MOVE
700 POKE PX,TX*4:POKE PY,TY*2:POKE PN,8:CALL CA:SOUND 36,1
710 IF KX=TX AND KY=TY THEN 770 :' ---KANI-1
720 TX=TX+TXX:TY=TY+TYY:A=RND(1):IF A<.49 THEN TM=4 ELSE TM=5
730 IF TX<0 OR TX>16 OR TY<0 OR TY>10 THEN 760
740 IF H(TX,TY)<>0 THEN 760 ELSE 750
750 POKE PX,TX*4:POKE PY,TY*2:POKE PN,TM:CALL CA:RETURN
760 TX=TX-TXX:TY=TY-TYY:GOSUB 750:RETURN
770 '***** ﾔﾗﾚﾀ-
780 FOR J=1 TO 5:SOUND 30,10:SOUND 0,10:NEXT:KANI=KANI-1:IF KANI=0 THEN 820
790 IF KANI=2 THEN POKE PX,71 ELSE POKE PX,76
800 POKE PY,21:POKE PN,8:CALL CA
810 GOTO 330
820 '***** END
830 SOUND 36,10:SOUND 38,10:SOUND 36,10:SOUND 35,10:SOUND 33,10:SOUND 31,10:FOR
SO=1 TO 3:SOUND 29,10:SOUND 0,10:NEXT
840 LOCATE 30,10:PRINT"E  N  D":LOCATE 26,11:PRINT"R E P L A Y ? [Y/N]"
850 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 850
860 IF I$="N" THEN END
870 IF I$="Y" THEN CLS:SC=0:KANI=3:TI=130:GOTO 220
880 GOTO 850
890 D=1:FOR I=1 TO 8:READ A$:FOR J=1 TO 8:PK$(D)=MID$(A$,J,1):D=D+1:NEXT:NEXT:RE
TURN
900 FOR I=1 TO 7 STEP 2:FOR J=I TO I+24 STEP 8:PO$=PK$(J)+PK$(J+1):POKE ADD,VAL(
"&h"+PO$):ADD=ADD+1:NEXT:NEXT
910 FOR I=33 TO 39 STEP 2:FOR J=I TO I+24 STEP 8:PO$=PK$(J)+PK$(J+1):POKE ADD,VA
L("&h"+PO$):ADD=ADD+1:NEXT:NEXT:RETURN
920 FOR I=1 TO 7 STEP 2:FOR J=I TO I+24 STEP 8:PO$=PC$(J)+PC$(J+1):POKE ADD,VAL(
"&h"+PO$):ADD=ADD+1:NEXT:NEXT
930 FOR I=33 TO 39 STEP 2:FOR J=I TO I+24 STEP 8:PO$=PC$(J)+PC$(J+1):POKE ADD,VA
L("&h"+PO$):ADD=ADD+1:NEXT:NEXT:RETURN
940      '+0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Address
950 DATA E5,D5,C5,CD,40,F6,CD,60,F6,D5,E5,CD,20,F6,23,15:'&HF600
960 DATA 20,F9,E1,11,51,00,19,D1,1D,20,EE,C1,D1,E1,C9,00:'&HF610
970 DATA D5,06,00,0E,80,1E,01,CD,80,F6,E5,CD,2B,00,E1,78:'&HF620
980 DATA C6,10,47,FE,40,20,EC,D1,C9,00,00,00,00,00,00,00:'&HF630
990 DATA F5,7C,26,00,44,4D,29,29,29,29,54,5D,29,29,19,09:'&HF640
1000 DATA 85,6F,30,01,24,F1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00:'&HF650
1010 DATA E5,21,90,F6,BE,23,30,06,87,85,6F,30,01,24,7E,23:'&HF660
1020 DATA 66,6F,56,23,5E,23,22,8E,F6,E1,C9,00,00,00,00,00:'&HF670
1030 DATA E5,2A,8E,F6,7E,23,22,8E,F6,E1,C9,00,00,00,00,00:'&HF680
1040 DATA 09,00,E0,22,E0,44,E0,66,E0,88,E0,AA,E0,CC,E0,EE:'&HF690
1050 DATA E0,10,E1
1060 DATA 22000022,22000022,20600602,20200202:' -- ｶﾆ
1070 DATA 02222220,22222722,02227720,20222202
1080 DATA 00222200,02020220,02020220,20222220:' -- ﾀｺ
1090 DATA 02222200,00222220,02020202,00000000
1100 DATA 00222200,02333320,23333332,23333332:' -- ｲﾜ
1110 DATA 23333732,23333732,02337320,00222200
1120 DATA 55055555,55055555,00000000,55555055:' -- ｶﾍﾞ
1130 DATA 55555055,00000000,55055555,55055555
```

★エラーがでた！だれが悪い？１．自分が悪い。２．影が悪い。３．顔が悪い。………ブー！（愛知県名古屋市・佐藤文和15才）……【影：答３は，いったいなんなんだ。編：答２と３は同じことをいっているんですよねぇー。】

PASOPIA 7用

CAT-77

樽井 康弘



◆はじめに

パソピア7を買ってもう半年たったので，ゲーム作りにトライしてみました。未熟なので変なプログラムですが，かんべんしてください。

◆ゲームのやりかた

2468でネコを操作して，2匹のおばけを赤い落とし穴にさそいこんでください。君は，落とし穴を動かすことができます。……が，方向はランダムで決まります。そして，おばけを落とし穴にさそいこむとき，まず先に，目と口だけのおばけを落としてください(目と口だけのおばけは動きがにぶい)。先に緑のおばけを穴に落とすと，ボーナスが80%引かれます。

ボーナスは，ネコを1回PUTするごとに－10，落とし穴を動かすと－50それぞれ引かれていきます。ボーナスが，－300なんてふうになったら面クリアしたときに300点減らされます。そのため，スコアがマイナスになることもあります。

ネコは，なぜか酒にとても弱いので，酒につっこむと死にます。青線を出たり，おばけにつかまったり，落とし穴を青線から出してしまったときも死んでしまいます。ちなみに，僕は5面までいったことがあります。

◆最後に

データや変数が多いですが，くれぐれも書きまちがえないように！データは人に読んでもらって入力すると能率があがります。

そして，ネコのキャラクタは，ベーマガ84年3月号を参考にさせていただきました。

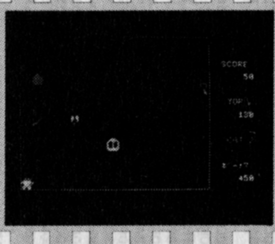
CHECKER FLAG

編：おばけを穴にさそいこむゲームですね。よくあるパターンだけど，動きも速いし，キャラもかわいいですね。

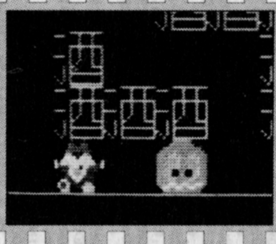
影：このおばけ，なかなかしぶとそうー！だれだ，目と口だけのおばけが，僕に似てると言ってるのは……！実は，自分でも，そう思っちゃったりして。ハハハハ……。



《写真1》おばけを落とし穴にさそいこめ！



《写真2》画面が光って，さあ再ちょうせん



《写真3》ネコと緑のおばけのキャラクタです



《写真4》ゲーム・オーバー。何面までいった？

★実用プログラム・コーナーの表紙の円グラフは，つぐ美ちゃんの体重のうつりかわりですか？(神奈川県横浜市・道脇　純14才)……【つぐ美：失礼ネ！単位を見てよ“ｔ”でしょ！影：体重のことだと冗談も通じないんだよな。】

CAT－77のプログラム・リスト

```
10 RANDOMIZE (TIME/3)
20 WIDTH 40:SCREEN 2:CLS:KEY OFF:TOP=0
30 DATA 64,16,0,2,2,0,0,8226,8226,0,0,8738,8226,0,512,8738,8738,0,512,631
40 DATA 29191,0,1536,24678,26214,0,26208,26214,26214,1632,26210,26214,26214,9826
,8802,26150,25094,9762,8704,4389
50 DATA 8725,34,512,4389,8725,32,512,20770,8786,32,26112,9506,8738,32,8710,8802,
26146,32,8710,8800,26150,96,26112,96,26118,96
60 '
70 DATA 64,16,0,17412,16452,0,0,17476,17476,0,17408,17476,17476,68,17412,17476,1
7476,16452,17476,17527
80 DATA 30532,17476,18244,29815,30535,17524,18244,29815,30535,17524,18244,29815,
30535,17524,18244,29815,30535,17524,18244,1136
90 DATA 1856,17524,18244,1136,1856,17524,17476,17527,30532,17476,17476,17476,174
76,17476,17476,17510,17510,17510,26116,26180
100 DATA 26180,16452,17408,17476,17476,68
110 '
120 DATA 64,16,0,30471,30583,30583,30583,0,112,112,0,0,112,112,0,0,112,112,0,304
71,30583
130 DATA 30583,0,7,112,1904,0,7,112,1904,30583,7,112,1904,0,7,112,1904,0,1799,0,
1904
140 DATA 1792,28679,0,30583,1792,7,0,1792,1792,30471,30583,30583,1904,7,0,1792,1
799,7,0,1792,28672,30471,30583,30583
150 '
160 DIM A%(65),B%(65),C%(65),D%(65),E%(65)
170 RESTORE 30:FOR I=0 TO 65:READ Q:A%(I)=Q:NEXT
180 RESTORE 60:FOR I=0 TO 65:READ Q:B%(I)=Q:NEXT
190 RESTORE 110:FOR I=0 TO 65:READ Q:C%(I)=Q:NEXT
200 PUT(0,0),B%:PRINT "  ":PRINT "  ":GET(0,0)-(15,15),D%:CLS
210 CIRCLE(8,8),7,2:PAINT(8,8),2,2:GET(1,1)-(16,16),E%:CLS
220 '
230 NOKORI=0:SC=0:TM=0:MEN=1:CLS
240 '
250 RESTORE 270:FOR I=1 TO 64
260 READ X,Y:PUT(X*16+1,Y*16+1),C%:NEXT
270 DATA 10,0,11,0,1,1,2,1,3,1,5,1,6,1,7,1,1,2,5,2,9,2,11,2,1,3,3,3,7,3,11,3,3,4
,5,4,7,4,8,4,9,4,11,4,1,5,5,5,11,5,0,5
280 DATA 1,6,2,6,3,6,5,6,6,6,7,6,8,6,10,6,11,6,1,7,3,8,4,8,5,8,8,8,1,9,5,9,12,9,
1,10,2,10,3,10,5,10,6,10,7,10,10,10,11,10,12,10,6,11,13,2,13,3,13,5,13,7,14,0,14
,1,14,2,14,7,14,8,14,9,10,8
290 LINE(0,0)-(241,193),1,B
300 '
310 CL=MEN:IF CL=8 THEN CL=0
320 COLOR=(7,7,7)
330 PLAY"S0M5L16O4CDEFFFEDC","S0M5L16O5CO4BAGGGABO5C"
340 LOCATE 31,1:COLOR 2:PRINT"/CAT-77/"
350 LOCATE 32,4:COLOR 5:PRINT"SCORE"
360 LOCATE 33,10:COLOR 6:PRINT"TOP"
370 LOCATE 33,16:COLOR 4:PRINT USING"CAT #";5-NOKORI
380 LOCATE 32,20:COLOR 3:PRINT"ボーナス"
390 LOCATE 32,12:COLOR 7:PRINT USING"#####0";TOP
400 GOSUB 890
410 PUT(X,Y),A%:PUT(PX,PY),B%:PUT(PX1,PY1),D%:PUT(HX,HY),E%,PSET:NE=1:NE1=1:NET=
2:HO=0:TM=0:OF=2
420 FOR I=0 TO 1000:NEXT:GOSUB 1140
430 '
440 STC=STICK(0)
450 LINE(X,Y)-(X+15,Y+15),0,BF
460 IF STC=7 THEN X=X-16
470 IF STC=3 THEN X=X+16
480 IF STC=1 THEN Y=Y-16
490 IF STC=5 THEN Y=Y+16
500 IF POINT(X,Y+1)=7 THEN 950
510 IF X>240 OR X<1 OR Y>192 OR Y<1 THEN 950
520 IF POINT(X+8,Y+8)=2 THEN GOSUB 1030
530 PUT(X,Y),A%,PSET:TM=TM+1
540 '
550 BONUS=50*MEN-TM
560 COLOR 7:LOCATE 32,22:PRINT USING"#####0";BONUS
570 '
580 IF MEN>=3 THEN BAI=INT(RND*2)+1 ELSE BAI=1
590 IF OF=0 THEN 720
600 PUT(PX,PY),B%
610 ON NE GOTO 620,650
620 IF PX>X THEN PX=PX-16*BAI
630 IF PX<X THEN PX=PX+16*BAI
640 NE=2:GOTO 680
650 IF PY>Y THEN PY=PY-16*BAI
660 IF PY<Y THEN PY=PY+16*BAI
670 NE=1
680 IF PX>240 OR PX<1 OR PY>190 OR PY<1 THEN GOSUB 920
690 IF PY=Y AND PX=X THEN PUT(PX,PY),B%,PSET:GOTO 950
700 IF POINT(PX+8,PY+8)=2 THEN OF=0:GOTO 980
710 PUT(PX,PY),B%
720 '
730 IF OF=1 THEN 430
740 PUT(PX1,PY1),D%
750 ON NET GOTO 760,830
760 ON NE1 GOTO 770,800
770 IF PX1>X THEN PX1=PX1-16*BAI
780 IF PX1<X THEN PX1=PX1+16*BAI
790 NE1=2:NET=2:GOTO 840
800 IF PY1>Y THEN PY1=PY1-16*BAI
810 IF PY1<Y THEN PY1=PY1+16*BAI
820 NE1=1:NET=2:GOTO 840
830 NET=1
840 IF PX1>240 OR PX1<1 OR PY1>178 OR PY1<1 THEN GOSUB 930
850 IF PX1=X AND PY1=Y THEN PUT(PX1,PY1),D%,PSET:GOTO 950
860 IF POINT(PX1+8,PY1+8)=2 THEN OF=1:GOTO 980
870 PUT(PX1,PY1),D%
880 GOTO 430
890 '
900 X=INT(RND*12)*16+1:Y=INT(RND*12)*16+1
910 HX=INT(RND*10)*16+17:HY=INT(RND*10)*16+17
920 PX=INT(RND*12)*16+1:PY=INT(RND*12)*16+1
930 PX1=INT(RND*12)*16+1:PY1=INT(RND*12)*16+1
940 RETURN
950 '
960 FOR I=30 TO 80:SOUND I,0:NEXT:LINE(0,0)-(241,193),0,BF
970 NOKORI=NOKORI+1:IF NOKORI=5 THEN 1160 ELSE 240
980 '
990 HO=HO+1:CO=CO+1:PLAY"S0M5O4L8DDCCEEE","S0M5L8O4GGEEAAA":SC=SC+5*MEN
1000 GOSUB 1120:GOSUB 1140
1010 IF HO=1 AND OF=0 THEN TM=TM+MEN*40
1020 IF HO<>2 THEN 430 ELSE PLAY"O5L4E":SC=SC+BONUS:GOSUB 1120:LINE(0,0)-(241,19
3),0,BF:MEN=MEN+1:OF=2:GOTO 240
1030 '
1040 HORND=INT(RND*4)+1
1050 IF HORND=1 THEN HX=HX-16
1060 IF HORND=2 THEN HX=HX+16
1070 IF HORND=3 THEN HY=HY-16
1080 IF HORND=4 THEN HY=HY+16
1090 NOISE"S4M2L8O2F":TM=TM+5
1100 IF HX>240 OR HX<1 OR HY>192 OR HY<1 THEN RETURN 950
1110 PUT(HX,HY),E%,PSET:RETURN
1120 '
1130 COLOR 7:LOCATE 32,6:PRINT USING"#####0";SC:RETURN
1140 '
1150 COLOR=(7,0):FOR I=1 TO 2000:NEXT:COLOR=(7,CL,CL+1):RETURN
1160 '
1170 FOR I=0 TO 2000:NEXT:PLAY"S0M4O4L4CL8EDL4CO3BO4C","O4S0M4L4GL8EDL4EFE"
1180 LOCATE 11,12:PRINT "GAME OVER"
1190 LOCATE 33,16:COLOR 4:PRINT "CAT 0"
1200 LOCATE 8,14:PRINT "HIT [RETURN] KEY"
1210 LOCATE 7,18:COLOR 2:PRINT USING"ｷﾐﾊ ## ﾒﾝﾏﾃﾞ ｲｯﾀｮ";MEN
1220 IF SC>TOP THEN TOP=SC
1230 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 220 ELSE 1230
1240 ' CAT-77    for PASOPIA-7
1250 '  ﾎﾞｸﾊ 5ﾒﾝﾏﾃﾞ ｲｯﾀｮ｡ ｽｺﾞｲﾃﾞｽﾈｰ
1260 '   by Yasuhiro Tarui (ﾀﾙｲ ﾔｽﾋﾛ)
```

★想像してくださいシリーズ①脱毛に悩む毛虫②のっぺら坊のにらめっこ③正座している犬!!（群馬県高崎市・パックランド命13才）……【**編**：Dr.の悩みも毛虫と同じかな？**影**：Dr.の場合は，すでにぬける毛がないんだよ！】

PC-6001/mkII/6601用(16K, 2ページ)

TRESURE HOUSE

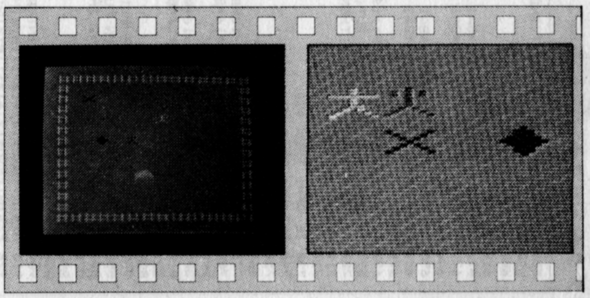
つるつる



あなたは財宝を求め，今はなきロックストン氏のやしきを訪れた。だが，そうはさせまいと，ロックストン氏の亡れいが迫る……。

あそびかた

人(大)をカーソルで移動し，1/2の確率で追ってくる亡れい(火)と，落とし穴(×)をさけ，財宝(◆)を手に入れてください。落とし穴と財宝は，人の上下左右のいずれかにあれば現れます(これが，ポイントです)。財宝を手に入れると面クリアで，得点は，面数×100点です。落とし穴のない最上列と最左列を有効に利用してください。再ゲームは，スペース・キーです。



《写真1》さあ，財宝を手に入れよう！　《写真2》左から，人，亡れい，穴，財宝です

TRESURE HOUSE のプログラム・リスト

```
0 REM ----- DEFINE -----
10 CLEAR:DIM C(14,14):R=1
20 DEFFNA(Z)=INT(RND(1)*Z)+3
30 FORJ=0TO3:READM(J),N(J),F$(J)
:NEXT:DATA-1,0,,0,1,◆,1,0,×,0,-1
,T.Y
40 REM ----- MAKE SCREEN -----
50 SCREEN 3,2,2:COLOR 2,3,1
60 CONSOLE,,,0:CLS
70 FORJ=1TO14STEP13:LOCATE1,J
80 PRINT "##############":NEXT
90 FORJ=2TO13:LOCATE1,J
100 PRINT "#"SPC(12)"#":NEXT
110 REM ----- INITIALIZE -----
120 FORD=2TO13:FORE=2TO13
130 C(D,E)=0:NEXT:NEXT
140 FORT=1TO11:CH=2+(T=11)
150 C(FNA(11),FNA(11))=CH:NEXT
160 X=2:Y=2:V=13:W=13
170 REM ----- READY -----
180 PRINT CHR$(7);CHR$(7)
190 REM ----- MAIN -----
200 COLOR 2:LOCATEX,Y:PRINT "大"
210 COLOR 1:LOCATEV,W:PRINT "火"
220 IFX=VANDY=WTHEN340
230 COLOR 4:FORJ=0TO3
240 LOCATEX+M(J),Y+N(J):PRINTF$(
C(X+M(J),Y+N(J))):NEXT
250 COLOR 3:T=STICK(0)
260 IFT<>0THENGOSUB400
270 K=FNA(2):IFK=3THENGOSUB420
280 H=C(X,Y):ONHGOTO310,340
290 GOTO 200
300 REM ----- CLEAR -----
310 PLAY "v9O7L8CDEGEDCDE4"
320 S=S+R*100:R=R+1:GOTO 50
330 REM ----- GAME OVER -----
340 PLAY "O4L4EFEDC2","O3L2EDC4"
350 COLOR 4:LOCATE0,0
360 PRINT "DIED! SCORE"S
370 LOCATEX,Y:PRINT "大"
380 K=STRIG(0)+1:ONKGOTO 380,10
390 REM ----- MOVE SUB -----
400 LOCATEX,Y:PRINT "大":X=X+(T=7
)-(T=3):Y=Y+(T=1)-(T=5)
410 X=X-(X<2)+(X>13):Y=Y-(Y<2)+(
Y>13):RETURN
420 LOCATEV,W:PRINT "火"
430 V=V+SGN(X-V):W=W+SGN(Y-W)
440 RETURN
```



★受験なので，パソコンの時間が制限されています。勉強中は5本の指が止まりません!!(北海道函館市・三上茂樹15才)……【影：かわいそうに。でも，しっかり集中して勉強しなきゃ！編：ん？たまにはいいことも言うね。】

PC-6001/mkII/6601用(16K,2ページ)

JUMP ノミゲーム

小野田光夫



●ストーリー

あなたは，ノミです。ジャンプ台からジャンプして，ブロック(回)を利用してエイリアンに寄生します。

●遊びかた

RUNすると，説明のデモが表示されます。ルールは，説明画面のとおりで，画面からはみ出たり，8回以上ジャンプすると，ゲーム・オーバーです。エイリアンに寄生すれば，1面クリアで，ボーナス100点(ブロックは10点) です。1面クリアするごとにブロックは減ってきます。

ジョイ・スティックの〔Y/N〕を入力後，デモでノミがジャンプ台に降りてきます。〝ピ，ピ，ピ，ピ″と音がしてジャンプ力を画面の上にあらわしますので自分が思ったジャンプ力のところで，スペース・キーを押してください。すると，ノミがジャンプします。もしジャンプ力表示が2回示されてもスペース・キーを押さなかった場合，ジャンプ力は最低で，ジャンプしますので注意してください。

CHECKER FLAG

編：まあ，ゲームとしては単純ですね。タイミングよくジャンプしないと，なかなかエイリアンまでとどかないですヨ。

影：このゲームは，僕のように，テクニシャンでなければむずかしいでしょう。

Dr.D：なにをバカなこと言ってるんじゃ。ノミのジャンプなんて，けっさくじゃが，もっとキャラクタにこったらよかったな。

●改造のアドバイス

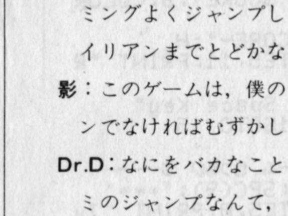
もし，1面クリアするごとにブロックが減るのがいやな人は，1160行を

```
1160 IF MN>2 GOTO M=2:GOTO 20
```

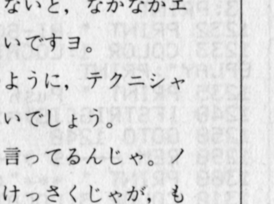
ぐらいに変えてください。

●最後に

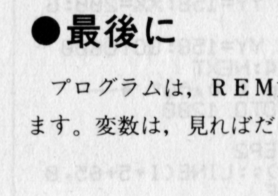
プログラムは，REM文で，わかるようにしてあります。変数は，見ればだいたいわかると思います。



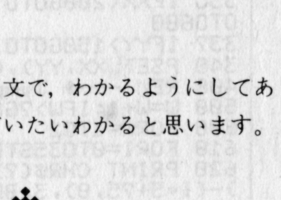
《写真1》ゲームの説明画面



《写真2》ノミがジャンプ台に！ さあ，スタート



《写真3》ああー！ おしい。もう少しだったのに



《写真4》ゲーム・オーバー。何点いったかな？

JUMP ノミゲームのプログラム・リスト

```
1 REM
2 REM        *** Jump ノミ ***
3 REM           by おのだ゛ みつお
4 REM     PC-6001 (16k)   2ぺ゜ーシ゛
5 REM
10 SCREEN 3,2,2:CONSOLE0,16,0,0:
COLOR 4,1,1:CLS:GOSUB1300
12 H=0:Q=0
15 M=1:MN=1:S=0
18 REM ------♥ か゛めん せってい ♥------
20 COLOR 4,1,1:CLS:O=0:W=0
30 LINE(0,25)-(256,25),3
40 PRINT "JUMP"
50 COLOR 2:PRINT "SCORE";S
60 COLOR 4:LOCATE10,1:PRINT "GAM
E";MN
68 REM ---: Jump た゛い を かく :---
70 LINE(200,160)-(230,160),3
80 LINE(220,162)-(230,190),2,BF
90 LINE(220,190)-(250,190),2
100 LINE-(230,162),2
110 PAINT(240,188),2,2
120 REM -----♣ フ゛ロック を かく ♣----
130 FORI=1TO12STEPM*.25
140 A=RND(1)*13+3
150 COLOR 4:LOCATEI,A:PRINT "●";

155 COLOR 2:LOCATEI,A:PRINT "ロ";

160 IFQ=1GOTO RETURN
165 NEXT
170 REM -----* エイリアン を かく *----
180 B=RND(1)*12+4:Z=0
190 COLOR 2:LOCATEZ,B:PRINT "Y";

195 COLOR 4:LOCATEZ,B:PRINT "●";

200 COLOR 3:LOCATEZ,B:PRINT "大";

210 IFQ=1GOTO RETURN
250 REM --● ノミ か゛ おりる (テ゛モ) ●--
300 Y1=INT(RND(1)*80+30)
315 FORY=Y1TO162STEP2:O=O+1
330 XX=256-O*2:YY=Y+.1*O*O
335 GOSUB1000
336 IFXX<200GOTO YY=158:XX=200:G
OTO600
337 IFYY>158GOTO YY=158:GOTO600
340 PSET(XX,YY),4:NEXT
400 REM ---♦ Jump カ ひょうし゛ ♦---
500 W=W+1:IFW>7GOTO 1200
600 FORK=1TO2
610 FORI=0TO35STEP2
620 PRINT CHR$(7);:LINE(I*5+65,0
)-(I*5+75,8),3,BF
630 IFSTRIG(JS)=1GOTO 705
635 NEXT
640 LINE(65,0)-(256,8),1,BF
650 NEXT:I=0
703 REM -----[ ノミ シ゛ャンフ゜ ]------
705 FORJ=ITO0STEP-1.55
710 X=XX-I-J:MX=X+2*J
720 Y=.1*J*J+YY-.1*I*I
725 IFMX<0ORY<26GOTO 1040
727 GOSUB1000
730 PSET(MX,Y),4:NEXT
740 REM ------" ノミ おりる。 "------
750 FORJ=2.5TO40STEP1.55
770 Y=.1*J*J+YY-.1*I*I
780 MX=XX-I-J
785 IFMX<0ORY<25ORY>190GOTO 1040

790 PO=POINT(MX,Y)
795 IFPO<>1GOTO XX=MX:YY=Y:GOTO
900
797 GOSUB1000
800 PSET(MX,Y),4:NEXT
```

```
810 GOTO 1040
900 PLAY "G64B64"
910 IFXX<13GOTO 1100
920 LINE(80,11)-(140,22),1,BF
930 S=S+10:LOCATE4,1:PRINT S
935 LINE(65,0)-(256,8),1,BF
940 GOTO 500
990 REM -------「 SOUND 」-------
1000 SOUND2,Y:SOUND7,16
1010 SOUND9,8:SOUND7,56
1020 SOUND3,0:RETURN
1040 PLAY "m100c","","m10000c":S
OUND13,0
1045 SOUND1,23:SOUND0,13
1050 SOUND5,23:SOUND4,13
1060 SOUND7,49:SOUND6,45
1065 SOUND11,1:SOUND12,123
1070 SOUND10,16:SOUND8,16
1077 FORI=0TO500:NEXT
1080 SOUND7,56:GOTO 1200
1090 REM ----< GAME CLEAR >----
1100 CONSOLE0,16:COLOR 2,4:CLS
1110 PLAY "o6S8m100caeab","s0eo6
dea","s8m10000o5egfb"
1120 LINE(0,22)-(256,180),3,BF:L
INE(12,100)-(244,150),2,BF
1130 LOCATE3,5:PRINT "GAME CLEAR
":COLOR 4:LOCATE2,9
1140 PRINT "BONUS 100 てん"
1142 COLOR 1:LOCATE4,11:PRINT "か
゛んば゛れ !!"
1145 FORI=0TO999:NEXT
1150 MN=MN+1:S=S+100
1160 IFMN>5GOTO M=4:GOTO 20
1170 M=MN:GOTO 20
1190 REM ----♠ GAME OVER ♠-----
1200 SCREEN 3,2,2:COLOR 2,2:CLS
1205 PLAY "o6S8m100gegeddc","s0a
edc","s9m10000ddfccc"
1207 LINE(0,12)-(256,180),4,BF
1210 LOCATE3,2:PRINT "*GAME OVER
":PRINT:COLOR 2
1215 LINE(10,40)-(245,120),1,BF
1220 PRINT :IFS>HGOTO H=S
1230 PRINT " Your SCORE";S:COLOR
 3:PRINT
1232 PRINT " HI-SCORE-";H
1233 COLOR 1:LOCATE5,11:PRINT "R
EPLAY":PRINT
1235 PRINT " Push Space Key"
1240 IFSTRIG(JS)=1GOTO 15
1250 GOTO 1240
1290 REM -----$ ケ゛ーム せつめい $-----
1300 PRINT " ***";SPC(9);"***"
1310 COLOR 3:LOCATE5,0:PRINT "Ju
mp ノミ":COLOR 2:PRINT
1320 PRINT "1.スペ゜ース キー て゛ノミ か゛ シ
゛ャンフ゜ します。":PRINT
1330 PRINT "2. に のり なか゛ら、 に くっつい
て、くた゛さい。":PRINT
1340 PRINT "3. にのると 10 て゛す。 "
1350 PRINT "4. にのると 100 て゛す。"
1355 PRINT "5.シ゛ャンフ゜は、8かいまて゛"
1360 COLOR 3:PRINT "6.Joy Stick
を つ かいますか ?";:COLOR 4:PRINT "[ Y
/N ]";
1370 I=2:A=5:Q=1:GOSUB150
1380 Z=2:B=10:Q=1:GOSUB190
1390 Z=13:B=5:Q=1:GOSUB190
1400 I=2:A=8:Q=1:GOSUB150
1420 IFINKEY$="y"GOTO JS=1:RETUR
N
1430 IFINKEY$="n"GOTO JS=0:RETUR
N
1440 GOTO 1420
```

★ゴキブリホイホイを見たら，ゴキブリの足はちゃんと6本残っているのに体がない！僕は，その根性に感動してしまった。（茨城県那珂郡・**バナナ&ピーチ17才**）……【**影**：さすが。僕もゴキブリみたいなヤツと言われてます。】

JOLDAS



金子　茂夫

ストーリー

西暦22△×年，あなたは，宇宙旅行に出かけました。地球を後に旅を続けていると，前方に宇宙都市を見つけました。人のいる気配は，なかったのですが，中に入ってみると，そこには永遠に続く美しい道が……。ところが，そこはなんと，全宇宙におそれられているＪＯＬＤＡＳ軍の秘密基地だったのでした。さて，あなたの運命は……。

動かしかた

ＲＵＮさせると，３ページに絵をかくので，少し時間がかかりますが，しばらく待ってください。タイトルが出たら，[S]キーでゲーム・スタートです。ちなみに，[STOP]キーで止めたときなど，また描くのはたいへんなので40行のＲＥＭを取りＧＯＴＯ 140にしてからＲＵＮしてください（ただし，画面がきたなくなっているかもしれませんが）。

遊びかた

カーソル・キーで，自機を左右に動かし，回転しながら体当たりしてくるレッド・トーロイド(30点)や，テレポートで出現し，バック・アタックもしてくるキョウフのブラグザカシー（50点）に照準を合わせて，スペース・キーでビームを発射し，ハカイしてください。照準は，宇宙船の前方に常に表示されています。

３回やられるとゲーム・オーバー。なお，自機の爆発シーンには注目を！(一時ひっくり返るんですよ)

《第１表》変数表

初期画面
A,B,C,D,E …バックのデータ
A1$，A2$
B1$，B2$ …音楽データ
RR …ページ数
SC …スコア
HI …ハイ・スコア
SH，AHI …宇宙船の数
A$ …スタートのキー

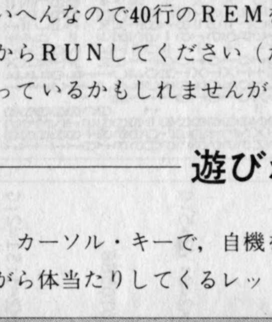
宇宙船
X1，Y1 …座標
H …ビームのY座標
C1 …ビームの色

爆発
CA, CB, CC …色
FM …判定

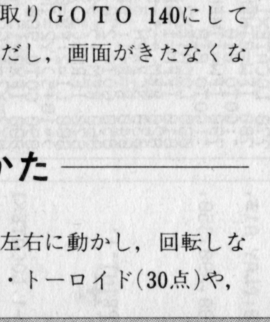
敵機
X2，Y2 …座標
S1 …出現したか？
S2 …敵の種数

レッド・トーロイド
M，W …キャラクタの種類
R1 …方向

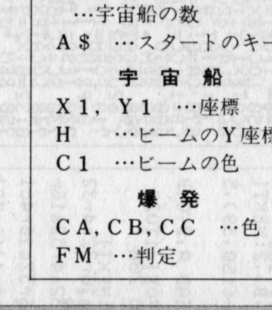
ブラグザカシー
LI …Y2を変えるか？
FR …バックアタックのX2の方向
HO …Y2の方向



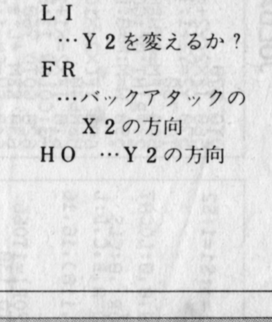
《写真１》照準を合わせて敵機をハカイせよ！



《写真２》オッと！ブラグザカシーには注意せよ！



《写真３》敵機にやられた！自機に注目を！



《写真４》３機やられると，ゲーム・オーバー

プログラムについて

このゲームは，グラフィック画面3ページのアニメーションを舞台にしています。50～200行でそれを描き，830～840行で切りかえています。それから，爆発シーンで背景の色が変わるのは，640～670行で，カラーのモードを変えているからです。こんなことが簡単にできるのは，6000シリーズの長所ですね。

JOLDASのプログラム・リスト

```
10 REM *がめん*
20 R=2:X1=6:Y1=16:X2=9:Y2=5:C1=3:S1=1:S2=0:M=0:CA=6:CB=11:CC=3
30 HO=1:SC=0:SH=3:HI=0:FM=0
40 REMGOTO 140
50 SCREEN1,1,1:CLS:CONSOLE0,19,0,0:LOCATE10,10:PRINT"2ｶ30ﾋﾞｮｳﾎﾄﾞ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ｡
60 FORI=2TO4:SCREEN 3,I,1:COLOR ,8:CLS
70 RESTORE 1180:FORT=1TO4:READ A,B,C,D:LINE(C,D)-(A,B),16:NEXTT
80 PAINT(10,10),1,16:PAINT(16,110),16,16:PAINT(313,110),16,16
90 NEXTI
100 SCREEN 3,2,1:RESTORE1190:FORI=1TO66
110 IFI=24THENSCREEN 3,3,1:GOTO 130
120 IFI=42THENSCREEN 3,4,1:GOTO 130
130 READ A,B,C,D:LINE(C,D)-(A,B),2:NEXTI

140 SCREEN 3,2,1:LINE(150,37)-(150,39),5:LINE(152,37)-(152,39),5
150 RESTORE1370
160 SCREEN 3,3,1:FORI=1TO10:READ A,B,C,D,E:LINE(C,D)-(A,B),E:NEXT
170 RESTORE1410:SCREEN 3,2,1:FORI=1TO22
180 IFI=9THENSCREEN 3,3,1:GOTO 200
190 IFI=15THENSCREEN 3,4,1
200 READ A,B,C:PAINT(A,B),C,2:NEXTI
210 A1$="t150o4v12a4r32a16r32a16r32a4r32a16r32b16r32b4r32b6r32b6r32b16"
220 A2$="o4v10a4r32a16r32a16r32a4r32a16r32a+16r32a+6r32a2"
230 B1$="t150o3s0m3000v11r4c16r32c16r4c16r32c16r4d16r32d16r4d16r32d16"
240 B2$="r6c16r32c16r4c16r32c16r4d16r32d16r32c8"
250 SCREEN 1,1,1:CLS:GOSUB1070:PLAY A1$,B1$:PLAY A2$,B2$:SCREEN3,2,2
260 REM *じき move*
270 ON STICK(0)GOTO 350,290,290,290,350,310,310,310
280 GOTO 320
290 X1=X1+1:IFX1>17THENX1=17
300 GOTO 320
310 X1=X1-1:IFX1<0THENX1=0
320 LOCATEX1+1,Y1-3:COLOR 15:PRINT"+"
330 LOCATEX1,Y1:COLOR 6:PRINT"┷◆┷"
340 ONSTRIG(0)GOTO 370,700
350 GOTO 440
360 REM *ビーム*
370 PLAY"o6v12a8"
380 FORI=1TO2:FORH=15TO14STEP-1:LOCATEX1+1,H:COLOR C1:PRINT"|":NEXTH
390 IFX2=X1+1ANDY2=Y1-3THEN700
400 IFC1=3THENC1=8:GOTO420
410 C1=3
420 NEXTI
430 REM *レッド トーロイド*
440 IFS1=2THEN480
450 IFRND(2)>.5THENS1=2:S2=1:X2=9:Y2=5:GOTO 490
460 S2=2:GOTO 870
470 GOTO 500
480 ON S2 GOTO 510,900
490 IFRND(2)<.7THENS1=2:M=1:GOTO580
500 GOTO 760
510 R1=RND(1)
520 IFR1=<.3THEN550
530 IFR1>.3ANDR1<.6THEN560
540 GOTO 570
550 IFX2>15-Y2ANDX2=>1THENX2=X2-1:S1=2:GOTO 570
560 IFX2<Y2+4ANDX2=<19THENX2=X2+1:S1=2
570 Y2=Y2+1:IFY2=19THENS1=1:X2=9:Y2=5:GOTO 760
580 IFM=0THENW=M:M=1:LOCATEX2,Y2:COLOR 12:PRINT"O":GOTO 600
590 W=M:M=0:LOCATEX2,Y2:COLOR 11:PRINT"I"

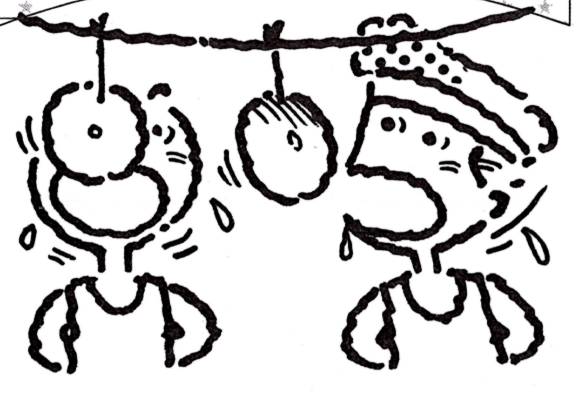
600 IF(X2=X1ORX2=X1+1ORX2=X1+2)ANDY1=Y2THEN640
610 IFX2=X1+1ANDY2=Y1-3THENLOCATEX1+1,Y1-3:COLOR 11:PRINT"+"
620 GOTO 760
630 REM *じき ばくはつ*
640 SH=SH-1:LOCATEX1,Y1:COLOR 8,,2:PRINT"┷◆┷":FORI=1TO2:PLAY"o2v12d8"
650 LOCATEX1,Y1:COLOR CA,,1:PRINT"┳◆┳":LOCATEX1,Y1:COLORCB:PRINT"X X"
660 PLAY"o2v12f4":LOCATEX1+1,Y1:COLOR CC,,2:PRINT"#":FORT=0TO30:NEXTT
670 CA=8:CB=8:CC=8:NEXTI:S1=1:S2=0:CA=6:CB=11:CC=3:FM=1:COLOR ,,1
680 GOTO 760
690 REM *てき ばくはつ*
700 LOCATEX1+1,Y1-3:COLOR 4:PRINT"●":PLAY"o2v12C2"
710 FORH=15TO14STEP-1:LOCATEX1+1,H:COLOR 8:PRINT"|":NEXTH
720 IFS2=1THENSC=SC+30:GOTO 740
730 SC=SC+50
740 LOCATEX1+1,Y1-3:COLOR 8:PRINT"●":S1=0:S2=0:X2=9:Y2=5
750 REM *けす*
760 LOCATEX1+1,Y1-3:COLOR 8:PRINT"+"
770 LOCATEX1,Y1:COLOR 8:PRINT"┷◆┷"
780 IFW=0THENLOCATEX2,Y2:COLOR 8:PRINT"O":GOTO 810
790 IFW=1THENLOCATEX2,Y2:COLOR 8:PRINT"I":GOTO 810
800 LOCATEX2,Y2:COLOR 8:PRINT"●"
810 IFFM=1THENFM=0:GOTO 250
820 REM *ページ きりかえ*
830 SCREEN 3,R,R
840 R=R+1:IFR=5THENR=2
850 GOTO 270
860 REM *ブラグザカシー*
870 IFRND(3)>.8THEN760
880 LI=2:FR=0:S1=2:W=2:HO=1:X2=INT(RND(1)*10+5):Y2=INT(RND(2)*4+9)
890 GOTO 980
900 IFX2>15-Y2ANDX2=>1ANDFR=2ANDY2>10THENX2=X2-1:GOTO 930
910 IFX2<Y2+4ANDX2=<19ANDFR=1ANDY2>10THENX2=X2+1:GOTO 950
920 GOTO 970
930 IFX1+2=>X2THENLI=2:GOTO 980
940 GOTO 960
950 IFX1-1=<X2THENLI=2:GOTO 980
960 GOTO 980
970 IFHO=-1THENS1=1:S2=1:FR=0:X2=9:Y2=5:HO=1:GOTO600
980 IFLI=2THENY2=Y2+HO
990 LOCATEX2,Y2:COLOR 1:PRINT "●"
1000 LINE(X2*16+7,Y2*10+5)-(X2*16+7,Y2*10+6),11
1010 IFY2=18ANDHO=1THENHO=-1:GOTO 1030
1020 GOTO 600
1030 IFRND(2)>.5THEN600
1040 IFX1>=X2THENFR=1:LI=1:GOTO 600
1050 IFX1+1<=X2THENFR=2:LI=1:GOTO 600
1060 REM *score*
1070 SCREEN 1,1,1:AH1=SH:IFSH=3THENLOCATE14,2:COLOR 7:PRINT "JOLDAS"
1080 IFSH=0THENLOCATE14,3:COLOR2:PRINT "GAME OVER":SH=3
1090 LOCATE12,7:COLOR 12:PRINT "SPACESHIP";AH1
1100 LOCATE12,10:COLOR 16:PRINT "SCORE";SC
1110 IFSC>HITHENHI=SC
1120 LOCATE12,13:COLOR 10:PRINT "HI-SCORE";HI
1130 IFSH=0ORSH=3THENLOCATE12,16:COLOR15:PRINT "START [S]":GOTO 1150
1140 RETURN
1150 A$=INKEY$:IFA$="s"ORA$="S"THENSC=0:RETURN
1160 GOTO 1150
1170 REM *がめん DATA*
1180 DATA0,134,152,40,152,40,319,134,0,108,152,40,152,40,319,108
1190 DATA 116,57,116,10,116,10,187,10,187,10,187,56,187,56,179,56
1200 DATA 179,56,179,17
1210 DATA 179,17,124,17,124,17,124,57,124,57,116,57,124,57,136,50
1220 DATA 124,18,136,26,179,17,168,26,179,56,168,49
1230 DATA 136,50,136,26,136,26,168,26,168,26,168,49,83,0,83,82
1240 DATA 23,0,23,119,23,119,0,119,23,119,83,82,224,0,224,79,287,0
1250 DATA 287,115,287,115,319,115,287,115,224,79,84,0,84,71,84,71
1260 DATA 98,71,98,3,98,71,98,3,202,3,202,3,202,69,202,69,218,69
1270 DATA 218,0,218,69,98,71,120,60,98,3,120,15,202,3,184,15,202,69
1280 DATA 184,57,120,60,120,15,120,15,184,15,184,15,184,57,16,0
1290 DATA 16,122,16,122,0,134,300,0,300,122,300,122,319,134
1300 DATA 132,22,132,49,132,49,138,49,138,49,138,27,138,27,166,27
1310 DATA 166,27,166,48,166,48,170,48,170,48,170,22,170,22,132,22
1320 DATA 138,49,144,45,138,27,144,32,166,27,160,32,166,48,160,45
1330 DATA 144,45,144,32,144,32,160,32,160,32,160,45,108,0,108,68
1340 DATA 108,68,72,89,72,0,72,89,72,89,46,89,46,0,46,89,196,0
1350 DATA 196,64,196,64,232,84,232,0,232,84,232,84,255,84,255,0
1360 DATA 255,84
1370 DATA 144,33,144,43,5,144,33,159,33,5,144,34,159,34,5,144,35
1380 DATA 159,35,5,156,33,156,43,5,158,33,158,43,5,146,36
1390 DATA 146,41,10,148,36,156,36,6,150,37,154,37,6,156,37,156,42,14
1400 REM *PAINT DATA*
1410 DATA 120,15,5,128,30,10,152,20,6,174,30,14,2,50,5,32,50,10
1420 DATA 260,30,14,304,40,5,88,20,5,104,30,10,144,10,6,192,30,14
1430 DATA 8,50,10,310,40,14,136,25,5,140,40,10,152,30,6,164,35,14
1440 DATA 88,30,10,64,30,5,216,30,14,240,30,5
```


★この間，OMMのカラオケショーの会場で，ほそぼそと本を売っていたのつぐ美さんたち？ひょっとして…。（大阪市・**岡本敦之14才**）……【**影**：カラオケ？きっとそうだよ。マイクを持ったらはなさないつぐ美ちゃんです。】

PC-8001/mKII/8801/mKII用

パンクイing

ワタルちゃん



PC-8001 MKII

○ストーリー

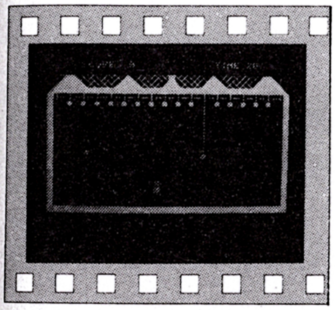
会社をクビになったあなたは，町内運動会のパンクイ競走に出場しました。さあ，パンをたくさん食べて，昼食代をうかせましょう。

○遊びかた

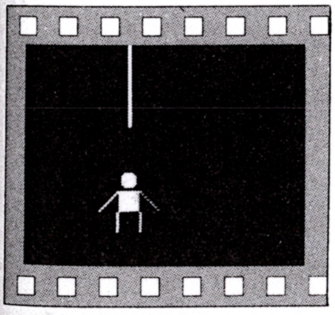
[4]と[6]で，人を左右に移動させます。上にぶら下がってる"●"がパンです。パンが下がってきたら，真下に行き，スペース・キーでジャンプして食べてください。これを，1分間続けます。

○改造のアドバイス

変数GGは，パン1個の点ですから，10行を変えれば高い点がとれます。また，210行のTIME＄の中を変えれば，時間を変えることができます。



《写真1》君は，時間内に何個食べれるかな？



《写真2》ナイス・ジャンプでパンをパクッ！

★

パンクイingのプログラム・リスト

```
10 DEFINTA-Z:WIDTH40,25:CONSOLE 0,25,0,1:PRINTCHR$(12):GG=10
20 DIM PA(16),HI%(25),P$(2):GOSUB 430:H=0:P$(1)="●":P$(2)=" ":HI=0
30 PRINT:COLOR 5:PRINT" ▲××××××▲××××××■××××××▲××××××▲
40 PRINT" ▲×××▲×××▲×××▲×××▲
50 LINE (0,4)-(36,22),"■",B
60 PRINT"▲
70 PRINT"■";:COLOR 7:PRINT"├-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-┤";:COLOR5:PRINT"■
80 PRINT"■";:COLOR7:PRINT" ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●  ";:COLOR5:PRINT"■":
COLOR 7
90 COLOR 2:LOCATE 3,9:PRINT"          PANKUI  ing
100 COLOR 5:LOCATE 3,11:PRINT"Move・・・4<= =>6   Jump・・・[SPACE]"
110 COLOR 4:LOCATE 3,13:PRINT"          Hit RETURN Key":COLOR 7
120 A$=INKEY$:IF A$<>CHR$(13) THEN 120
130 LOCATE 3,9:PRINT"                         "
140 LOCATE 3,11:PRINT"                                      "
150 LOCATE 3,13:PRINT"                          "
160 GOTO 170
170 X=5:XX=5:GOSUB 310:S=0:F=1:TIME$="00:00:00":H=0
180 COLOR 3:PUT@(X,17)-(X+4,20),HI%:COLOR 7
190 L=VAL(RIGHT$(TIME$,2))
200 LOCATE 0,0:PRINTUSING "     SCORE ##               TIME ##";H;L
210 IF TIME$="00:01:00" THEN 380
220 I=INP(0):II=INP(9)
230 X=X+(I=191)*(X<31)-(I=239)*(X>1)
240 IF II=191 THEN GOSUB 320
250 LOCATE PA(XX),5+S:PRINT "|"
260 LOCATE PA(XX),6+S:PRINT P$(U)
270 LOCATE PA(XX),7+S:PRINT " "
280 IF S=10  THEN F=-1
290 IF S=0 THEN LOCATEPA(XX),6:PRINT "●":GOSUB 310:S=0:F=1
300 S=S+F:GOTO 180
310 XX=(RND(1)*15)+1:U=1:RETURN
320 IF PEEK(&HF302+16*120+(X+2)*2)=236 THEN H=H+GG:W=1 ELSE W=2
330 COLOR 3:PUT@(X,16)-(X+4,20),HI%
340 PUT@(X,15)-(X+4,19),HI%
350 PUT@(X,16)-(X+4,20),HI%:COLOR 7
360 IF W=1 THEN BEEP:U=2:LOCATE 0,17:COLOR 5:PRINT"■
    ■":COLOR 7
370 RETURN
380 COLOR 2:LOCATE 10,9:PRINT "G A M E  O V E R":BEEP:FORU=1TO2:BEEP1:FORI=1TO90
:NEXT:BEEP 0:NEXT:IF H>HI THEN HI=H
390 LOCATE 0,10:COLOR 5:PRINT"■                                    ■":COLOR 7
400 COLOR 6:LOCATE 5,11:PRINT "Score ";H;"       Hi-Score ";HI
410 COLOR 7:LOCATE 11,13:PRINT "Hit RETURN Key"
420 A$=INKEY$:IF A$<>CHR$(13)THEN 420 ELSE PRINT CHR$(12):GOTO 30
430 PRINT:PRINT"  ●
440 PRINT  " ／■＼ ":PRINT"  ||
450 GET@(0,1)-(4,5),HI%:PRINT CHR$(12)
460 FORI=1TO16:READP:PA(I)=P:NEXT:RETURN
470 DATA 3,5,7,9,11,13,15,17,19,21,23,25,27,29,31,33
480 END
```

★ゼビウス用名言その1…タルケンも集まればテラジになる。（愛知県岡崎市・**岡田憲吾15才**）……【**編**：ベーマガ編集部用名言…影さんまで集まれば，みんな逃げる。**影**：みんな逃げても，女の子だけ集まってくる……。】

DRAGON'S MANSION

渡辺　修



ある日，あなたは，ひょんなことでドラゴンがいる迷路マンションに，入ってしまいました。ぬけ出す方法は，ただ一つ，迷路内にある旗のようなカギを取って，2，3，4階と進み，屋上からだっ出してください。

あそびかた

まず，8246のキーで，上下左右に"●"を移動させ，旗"P"を取り，さらに，ゴール(1階では"#"，2階では"＋"，3階では"G"，4階では"＊"を取り，だっ出します。

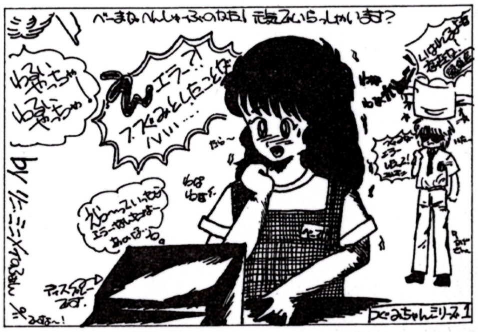
モンスターはランダムに動き，モンスターの1キャラクタけん内に入ると死亡します。TIMEがなくなっても死にます。

データについて

データは，迷路の形をそっくりそのまま写せばよいのですが，入力がめんどうなので数字にしました。

さいごに

ぼくは，ゲームにあまりデモを作らない主義です。でも……。



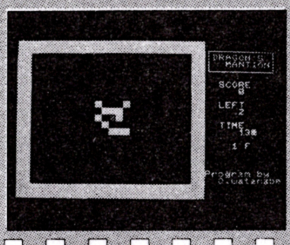
by ういんぐがーるず

評…これ私？かーわいい（つぐ美）

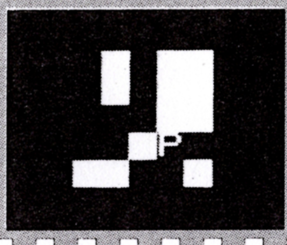
CHECKER FLAG

Dr.D：データに0と1が多いな！　これで迷路を作っているようじゃが，論理演算のビットに迷路データをいれたほうがいいな！　データのと中に2やら4というのがあるが，これはこのデータ外において他で座標のみを読みこませれば，リストは約半分になるだろうな！

編：へえ～！



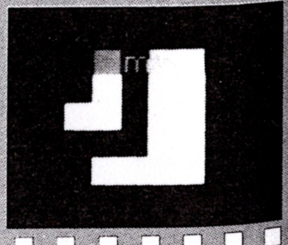
《写真1》さあ大変！君は迷路マンションに！



《写真2》旗があったぞ！まず，これを取ります



《写真3》1階のゴールを見つけた。つぎは2階へ



《写真4》おっと！モンスターが現れた

★MZ－700で，電源投入時にBEEPCRとやってみて！(知ってたらゴメンなさい)(群馬県高崎市・秋山直樹14才)……【影：知らなかったから，コノヤロー。編：どういうこと？影：ちょっと，イノキっちゃった。】

DRAGON'S MANSIONのプログラム・リスト

```
10 WIDTH40,25:PRINTCHR$(12):CONSOLE0,25,0,1:COLOR4:DEFINTA-Z
20 S=0:N=3:M=1:X=2:Y=20:DIMG(25)
30 LOCATE27,1:PRINT"┌─────────┐
40 LOCATE27,2:PRINT"│DRAGON'S │
50 LOCATE27,3:PRINT"│  MANTION│
60 LOCATE27,4:PRINT"└─────────┘":COLOR7
70 LOCATE26,6:PRINT"       ┌─┐
80 LOCATE27,7:PRINT"      │8│
90 LOCATE27,8:PRINT"      └─┘
100 LOCATE27,9:PRINT" ┌─┐   ┌─┐
110 LOCATE27,10:PRINT" │4│   │6│
120 LOCATE27,11:PRINT" └─┘   └─┘
130 LOCATE27,12:PRINT"     ┌─┐
140 LOCATE27,13:PRINT"     │2│
150 LOCATE27,14:PRINT"     └─┘
160 POKE&HF77A,&H1E
170 POKE&HF7F0,&H1D
180 POKE&HF7F4,&H1C
190 POKE&HF86A,&H1F
200 COLOR2
210 LOCATE27,16:PRINT"Copyright(C)
220 LOCATE27,17:PRINT"   by DENPA.
230 COLOR1
240 LOCATE27,19:PRINT"Program by
250 LOCATE27,20:PRINT"  O.watanabe
260 COLOR7
270 LOCATE27,22:PRINT" HIT RETURN!"
280 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN270
290 LINE(26,6)-(36,14)," ",BF:LINE(27,22)-(39,22)," "
300 REM ------MAIN-------
310 LINE(0,0)-(26,22),"■",1,B
320 LINE(1,1)-(25,21),"■",6,B
330 T=200:ONMGOTO350,360,370,380,340
340 M=1:GOTO330
350 RESTORE1040:GOTO390
360 RESTORE1250:GOTO390
370 RESTORE1450:GOTO390
380 RESTORE1650
390 FORI=2TO20:READA$
400 FORJ=2TO24
410 B$=MID$(A$,J-1,1)
420 IFB$="0"THENC$=" ":GOTO480
430 IFB$="1"THENC$="■":GOTO480
440 IFB$="2"THENC$="#":GOTO480
450 IFB$="3"THENC$="+":GOTO480
460 IFB$="4"THENC$="G":GOTO480
470 IFB$="5"THENC$="*":GOTO480
480 LOCATEJ,I:COLOR0:PRINTC$;:NEXTJ,I
490 FX=RND(1)*22+2:FY=RND(1)*19+2
500 IFFX>10ANDFX<14THEN490
510 IFFY>7ANDFY<13THEN490
520 IFPEEK(&HF302+FX*2+FY*120)>&H20THEN490
530 LOCATEFX,FY:COLOR0:PRINT"P";
540 ONMGOTO550,560,570,570
550 EX=23:EY=4:GOTO580
560 EX=2:EY=20:GOTO580
570 EX=18:EY=2
580 LOCATEEX,EY:COLOR0:PRINT"m";
590 LOCATE13,11:COLOR6:PRINT"●";
600 GET@(X-2,Y-2)-(X+2,Y+2),G
610 COLOR4:PUT@(11,9)-(15,13),G
620 IN=INP(0):OU=INP(1)
630 IFIN=239ANDX>2THENXP=-1:YP=0:GOTO670ELSEXP=0:YP=0
640 IFIN=191ANDX<24THENXP=1:YP=0:GOTO670ELSEXP=0:YP=0
650 IFIN=251ANDY<20THENYP=1:XP=0:GOTO670ELSEYP=0:XP=0
660 IFOU=254ANDY>2THENYP=-1:XP=0:GOTO670ELSEYP=0:XP=0
670 X=X+XP:Y=Y+YP:BEEP1:BEEP0
680 REM ENEMY
690 GOSUB1000
700 IFEP=0THENER=-1:ES=0:GOTO740ELSEER=0:ES=0
710 IFEP=1THENER=1:ES=0:GOTO740ELSEER=0:ES=0
720 IFEP=2THENES=1:ER=0:GOTO740ELSEER=0:ES=0
730 IFEP=3THENES=-1:ER=0:GOTO740ELSEER=0:ES=0
740 EX=EX+ER:EY=EY+ES
750 IFPEEK(&HF302+EX*2+EY*120)>&H20THENEX=EX-ER:EY=EY-ES:EP=RND(1)*4
760 REM SEARCH
770 IFABS(X-EX)<2ANDABS(Y-EY)<2THENGOSUB1010:N=N-1:GOSUB1030:GOTO330
780 PE=PEEK(&HF302+X*2+Y*120)
790 IFPE<33THENGOTO860
800 IFPE=135THENX=X-XP:Y=Y-YP
810 IFPE=35ANDFT=1THENM=M+1:S=S+T:FT=0:GOSUB1020:GOTO330
820 IFM<>2THENGOTO840
830 IFPE=43ANDFT=1THENM=M+1:S=S+T*3:FT=0:GOSUB1020:GOTO330
840 IFM<>3THENGOTO870
850 IFPE=71ANDFT=1THENS=S+T*5:FT=0:M=M+1:GOSUB1020:GOTO330
860 IFM<>4THENGOTO870
870 IFPE=ASC("*")ANDFT=1THENM=1:S=S+T*10:FT=0:L=L+1:X=2:Y=20:GOSUB1020:GOTO330
880 IFPE=80THENGOSUB1020:FT=1:S=S+10*M:LOCATEX,Y:PRINT" ";
890 T=T-1
900 IFFT=1THENT=T-L
910 IFT<0THENGOSUB1010:N=N-1:GOSUB1030:GOTO330
920 COLOR7:LOCATE29,6:PRINT "SCORE"
930 LOCATE29,7:PRINT"  ";S*10;
940 LOCATE29,9:PRINT"LEFT";
950 LOCATE29,10:PRINT"  ";N;
960 LOCATE29,12:PRINT"TIME";
970 LOCATE29,13:PRINT"  ";T;
980 LOCATE29,15:PRINT" ";M;"F";
990 GOTO580
1000 LOCATEEX,EY:PRINT" ";:RETURN
1010 FORJ=0TO50:BEEP1:BEEP0:NEXT:RETURN
1020 FORJ=0TO50:BEEP1:NEXT:BEEP0:RETURN
1030 IFN<0THENRUNELSERETURN
1040 REM DATA 1F
1050 DATA "21010001000100010000002"
1060 DATA "01010100010001000111110"
1070 DATA "01010011100110001100010"
1080 DATA "01010100101010101101010"
1090 DATA "00010010001000100101010"
1100 DATA "01011001111111110101010"
1110 DATA "01000001111111110101010"
1120 DATA "01010001100000110001010"
1130 DATA "01010001100000111111010"
1140 DATA "01010101100000110000010"
1150 DATA "01010101100000110111110"
1160 DATA "01000101100000110001000"
1170 DATA "01000101111111111101011"
1180 DATA "00010001111111110001011"
1190 DATA "01110010000000000111000"
1200 DATA "00011100111111111100010"
1210 DATA "01000101100010101001010"
1220 DATA "01110101001010001011010"
1230 DATA "01000000011000100011012"
1240 REM DATA 2F
1250 DATA 01000000100010001000000
1260 DATA 01011110101010101001001
1270 DATA 00010010101010101001001
1280 DATA 01010010101010101101131
1290 DATA 01010010001000100100011
1300 DATA 01011011111111110111001
1310 DATA 01010001100000110001101
1320 DATA 01010111100000111101001
1330 DATA 01010001100000110001011
1340 DATA 01011101100000110111001
1350 DATA 01010001100000110000101
1360 DATA 01010111100000111110101
1370 DATA 01010001111111110000101
1380 DATA 01011101111111110111101
1390 DATA 01010001000100010000001
1400 DATA 01010111010101011111111
1410 DATA 01010110010001010000003
1420 DATA 01010000100101010111111
1430 DATA 01000111001101000000000
1440 REM DATA 3F
1450 DATA 00010000010000001010000
1460 DATA 01110111010111101010110
1470 DATA 00010101010000101000400
1480 DATA 11010101011111101101101
1490 DATA 00010101000000001001011
1500 DATA 00000001111111110000000
1510 DATA 00010101111111110001110
1520 DATA 00010101100000110100100
1530 DATA 00010101100000110001000
1540 DATA 00010101100000110111010
1550 DATA 00010101100000110000000
1560 DATA 00010101100000111111100
1570 DATA 00010101111111110000000
1580 DATA 00000000000000000000000
1590 DATA 00010101000000010000010
1600 DATA 01000101011100110101010
1610 DATA 00101001000101000000000
1620 DATA 10101011110101010101010
1630 DATA 00000000001000100000010
1640 REM DATA 4f
1650 DATA 00000000000000000000000
1660 DATA 01010111111111111111110
1670 DATA 00000100000000000000010
1680 DATA 01010101111111111111010
1690 DATA 00000100000000000001010
1700 DATA 11111101111111110101010
1710 DATA 00010001100000110101010
1720 DATA 01011101100000110101010
1730 DATA 01010001100000000101000
1740 DATA 01010111100000110101010
1750 DATA 01010001100000110101010
1760 DATA 01011101111111110101010
1770 DATA 01010001111111110101010
1780 DATA 01010100100500100101010
1790 DATA 01010010001010001111010
1800 DATA 01011111111111111111010
1810 DATA 01000000000000000000010
1820 DATA 01111111111111111111110
1830 DATA 00000000000000000000000
```


★さあ，これからOFコーナーに載れなかった人のために，この僕が載ります。だからOFに載せてケロー。(愛知県名古屋市・**伊藤彰浩12才**)……【**編**：これは，どういう意味なんだろう。**影**：早い話，載せてほしいんだろ。】

PC-8001mkII用

APPLE attack

松本　憲彦



このゲームは，ベーマガ84年7月号のFM7／8の「BOMBER MAN」がおもしろそうだと思い，参考にして作ったものです。

†遊びかた

簡単なパックマン・タイプのゲームです。敵には二とおりあって，1匹は，カベを通りぬけておそってきます。自分の持っているアップルをぶつけると，敵は気絶します。気絶した敵は，通りぬけることができます。しかし，一定時間が過ぎると，また動きだすので気をつけてください。アップルは，1個しかないので，投げたあと取りにいってください。

アップルを投げるときはスペース・キーを押して，投げる方向を変えるときは，GRPHを押してください。方向は右上の円に表示してあります。

アップルを投げると，自分は動けません。自分の移動は，1235です。

†プログラムについて

キャラクタが重なってもわかるように，XOR機能を使ったり，データが少ないようにするために，16進数を使ったりしました。

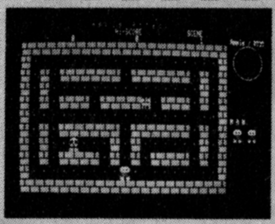
そして，BOMBER　MANと同じように，メイロが作れます。1がカベ，2が自分，3がナスベー(ワープしない)，4がワーパー(ワープする)です。

メイロを作成した後，実行するとゲームが始まり，急に止まったらナスベーの位置が悪いので，位置を別の場所にしてください。

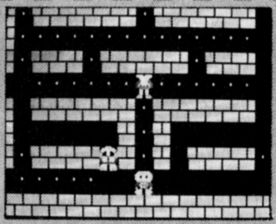
CHECKER FLAG

Dr.D：キャラクタ・データをつめすぎだ！　せめて4桁ごとに，(コンマ)を入れてほしかったな！　それから，MAZEデータは0と1で作ってあるが，これではデータが多くなるので，論理演算のビットに，データを入れたほうがいいな！　それだけでデータは4分の1になるはずだ!!

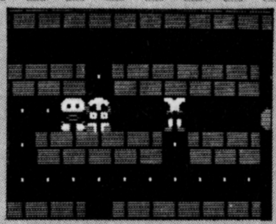
影：そうだよ，そうだよ，カールだよ！　それにしても，このキャラクタなんかに似てない？　あのカールのおじさん！(知ってる？)



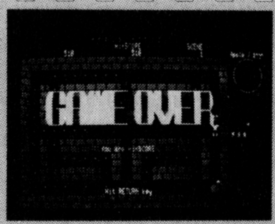
《写真1》さあ，ゲームの始まりー



《写真2》上の2匹が敵です。こわそうー



《写真3》アップルを投げると，敵は気絶します



《写真4》3人やられるとゲーム・オーバー

★どうやって，プログラムを送るのですか？ふうとうにカセット・テープ，原稿などを入れ，ポストに入れるのですか？それとも，郵便局の人にわたすのですか？(福井県敦賀市・原田浩行11才)……【編：郵便局に持っていってネ。】

APPLE attackのプログラム・リスト

```
10 GOSUB870
20 M=0:S=0:N=2
30 M=M+1:P=0:F=0:AP=0:IF(MMOD2)=0THENN=N+1
40 GOSUB700
50 IFAP=1THEN360
60 I=INP(0):I1=0:I2=0:IFINP(8)=239THEN460
70 I1=(I=253)-(I=247):I2=(I=223)-(I=251):IF(I1+I2)=0THENGOTO130
80 IFSTATUSPOINT((X+I1)*12,(Y+I2)*16)=1THENGOTO130
90 CMDPUT@(X*12,Y*16),B,XOR:X=X+I1:Y=Y+I2
100 IFAX=XANDAY=YANDAP=2THENAP=0:CMDPUT@(X*12,Y*16),E,XOR
110 IFPEEK(-2966+X*3+Y*240)=46THENP=P-1:S=S+10:BEEP1:BEEP0:LOCATEX*3+1,Y*2+3:PRI
NT" ":IFP=0THEN680
120 CMDPUT@(X*12,Y*16),B,XOR:GOSUB490
130 IFINP(9)=191ANDAP=0THEN350
140 GOSUB320
150 REM  --------------- A L I E N   1 ---------------
160 IFMT>0THENMT=MT-1:GOTO250
170 I1=0:I=SGN(X-MX):J=SGN(Y-MY):ONM1+2GOTO180,190,180
180 IFSTATUSPOINT(MX*12,(MY+J)*16)<>1ANDJ<>0THENM1=0:M2=J:GOTO220ELSE200
190 IFSTATUSPOINT((MX+I)*12,MY*16)<>1ANDI<>0THENM1=I:M2=0:GOTO220ELSE200
200 IFI1=1THENI=-M1:J=-M2:ONM1+2GOTO190,180,190
210 I1=1:I=M1:J=M2:ONM1+2GOTO190,180,190
220 CMDPUT@(MX*12,MY*16),C,XOR
230 MX=MX+M1:MY=MY+M2:CMDPUT@(MX*12,MY*16),C,XOR:GOSUB490
240 REM  --------------- A L I E N   2 ---------------
250 IFST>0THENST=ST-1:GOTO300
260 I=SGN(X-SX):J=SGN(Y-SY):IFRND(1)<.2THEN280ELSEIFRND(1)<.2THENI=0:J=0
270 IFRND(1)<.5THENI=0ELSEJ=0
280 CMDPUT@(SX*12,SY*16),D,XOR
290 SX=SX+I:SY=SY+J:CMDPUT@(SX*12,SY*16),D,XOR:GOSUB490
300 GOTO50
310 REM  --------------- SCORE ﾉ ﾋｮｳｼﾞ ---------------
320 LOCATE10,2:PRINTUSING"######";S:IFH<STHENLOCATE30,2:PRINTUSING"######";S
330 RETURN
340 REM  --------------- Apple ﾉ ｲﾄﾞｳ  ---------------
350 AX=X:AY=Y:AP=1:GOTO370
360 CMDPUT@(AX*12,AY*16),E,XOR
370 GOSUB420:AX=AX+F1(F):AY=AY+F2(F)
380 IFSTATUSPOINT(AX*12,AY*16)=1THENAP=2:AX=AX-F1(F):AY=AY-F2(F):GOTO400
390 GOSUB420
400 IFAX=XANDAY=YTHENAP=0:GOTO150
410 CMDPUT@(AX*12,AY*16),E,XOR:GOTO150
420 IFAX=MXANDAY=MYANDMT=0THENS=S+10*M:MT=(6-(M-1)MOD6)*5:FORI=1TO20:BEEP1:BEEP0
:NEXT
430 IFAX=SXANDAY=SYANDST=0THENS=S+30*M:ST=(4-(M-1)MOD4)*8:BEEP1:FORI=1TO30:NEXT:
BEEP0
440 RETURN
450 REM  --------------- Apple ﾉ ﾎｳｺｳ  ---------------
460 CMDLINE(280,20)-STEP(F1(F)*19,F2(F)*19),0:F=(F+1)MOD4
470 CMDLINE(280,20)-STEP(F1(F)*19,F2(F)*19),3:GOTO70
480 REM  --------------- GAME OVER ｶ ? ---------------
490 IF(X<>MX)OR(Y<>MY)OR(MT>0)THENIF(X<>SX)OR(Y<>SY)OR(ST>0)THENRETURN
500 IFN<1THENGOTO580ELSEN=N-1
510 CMDPUT@(SX*12,SY*16),D,XOR
520 I=X:J=Y:GOSUB560:I=MX:J=MY:GOSUB560:IFAP<>0THENI=AX:J=AY:GOSUB560:BEEP0
530 CMDLINE(260,100)-(319,120),0,BF:BEEP0:GOSUB840
540 X=V3:Y=W3:MX=V1:MY=W1:SX=V2:SY=W2:AP=0
550 CMDPUT@(X*12,Y*16),B:CMDPUT@(MX*12,MY*16),C:CMDPUT@(SX*12,SY*16),D:GOTO50
560 BEEP0:CMDLINE(I*12,J*16)-STEP(11,15),0,BF:BEEP1:RETURN
570 REM  ---------------  GAME   OVER  ---------------
580 COLOR6:LINE(8,8)-(57,12)," ",BF
590 LOCATE8, 8:PRINT"
600 LOCATE8, 9:PRINT"
610 LOCATE8,10:PRINT"
620 LOCATE8,11:PRINT"
630 LOCATE8,12:PRINT"
```



```
640 IFH<STHENCOLOR5:LOCATE24,16:PRINT"You are Hi-SCORE":H=S:FORI=1TO100:BEEP1:LI
NE16,1:BEEP0:NEXT
650 I$="Hit RETURN key":COLOR7:LOCATE25,22:FORI=1TO14:BEEP1:PRINTMID$(I$,I,1);:B
EEP0:FORJ=1TO200:NEXTJ,I
660 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN660ELSEGOTO20
670 REM  ---------------  ﾒﾝ  ｸﾘｱ  ---------------
680 COLOR6:S=S+M*100+N*200:BEEP1:FORJ=1TO1000:NEXT:BEEP0:GOTO30
690 REM  ---------------   ｶﾞ ﾒ ﾝ   ---------------
700 COLOR4,32:CMDCLS3:COLOR3:LOCATE21,0:PRINT"A p p l e   A t t a c k";
710 COLOR2:LOCATE10,1:PRINT"SCORE":COLOR5:LOCATE28,1:PRINT"Hi-SCORE"
720 COLOR6:LOCATE50,1:PRINT"SCENE":COLOR7:LOCATE53,2:PRINTUSING"##";M
730 COLOR7:LOCATE30,2:PRINTUSING"#####";H:LOCATE64,2:PRINT"Apple ﾉ ﾎｳｺｳ";
740 LOCATE64,14:PRINT"M A N":GOSUB320
750 CMDCIRCLE(280,20),20,2:CMDLINE(280,20)-(299,20),3:GOSUB840
760 COLOR4:FORJ=0TO10:FORI=0TO20:I1=VAL(MID$(H$(J,((M-1)MOD3)),I+1,1))
770 IFI1=1THENCMDPUT@(I*12,J*16),A,PSET:GOTO820
780 IFI1=2THENX=I:Y=J:CMDPUT@(I*12,J*16),B,PSET:V3=I:W3=J:GOTO820
790 IFI1=3THENMX=I:MY=J:MT=0:CMDPUT@(I*12,J*16),C,PSET:V1=I:W1=J
800 IFI1=4THENSX=I:SY=J:ST=0:CMDPUT@(I*12,J*16),D,PSET:V2=I:W2=J
810 LOCATEI*3+1,J*2+3:PRINT".";:P=P+1
820 BEEP1:BEEP0:NEXTI,J:M1=SGN(X-MX):M2=SGN(Y-MY)
830 FORI=1TO200:BEEP0:BEEP1:COLOR7:NEXT:BEEP0:RETURN
840 IFN=4THENN=N-1:S=S+1000:ELSEIFN=0THENRETURN
850 FORI=0TON-1:CMDPUT@(260+I*20,100),B,PSET:NEXT:RETURN
860 REM  ---------------   ｼｮｷ  ｾｯﾃｲ   ---------------
870 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH80,25:DEFINTA-Z:DIMA(25),B(25),C(25),D(25),E(25),H$(11,
2),F1(3),F2(3):H=0:CMDSCREEN2,0,1:COLOR7,32:CMDCLS3:CMDVIEW(4,24)-(319,199)
880 RESTORE970:READA$:FORI=0TO25:A(I)=VAL("&H"+MID$(A$,I*4+1,4)):NEXT
890 RESTORE980:READA$:FORI=0TO25:B(I)=VAL("&H"+MID$(A$,I*4+1,4)):NEXT
900 RESTORE990:READA$:FORI=0TO25:C(I)=VAL("&H"+MID$(A$,I*4+1,4)):NEXT
910 RESTORE1000:READA$:FORI=0TO25:D(I)=VAL("&H"+MID$(A$,I*4+1,4)):NEXT
920 RESTORE1010:READA$:FORI=0TO25:E(I)=VAL("&H"+MID$(A$,I*4+1,4)):NEXT
930 RESTORE1030:FORI=0TO10:READ H$(I,0),H$(I,1),H$(I,2):NEXT
940 RESTORE1140:FORI=0TO3:READF1(I),F2(I):NEXT
950 RETURN
960 REM  --------------- ｷ ｬ ﾗ ｸ ﾀ DATA ---------------
970 DATA0018000F5155555555515155555555515155555555515155005500005515155555555515
1555555555151555555555151500550000
980 DATA0018001055051A50A4AAAA6A68A9292828686A29A9AA55153F54FCFF55FFFDFF7FFF55F3
53CFC5FF41156A54A941416A15A95441
990 DATA00180010AA000A00A0AAAA2AF8A82F28285050050528FF5F7AF5ADBEBEF8FA2FAFBEFF3F
0FFCFCFF822A55A8558282555555582
1000 DATA00180010822A2AA8A8AAAA020F80F0AAAA3FFFFCFFAA7DF5F45F1F7DFFFF0FFFF0FF820
20280808282023D807C4141D5D5575741
1010 DATA00180010FC0F00A8AA3E3C0000A8003C3C01054050555515555455555555555555555555
55555555555515555455550500500000
1020 REM  ---------------M A Z E  D A T A---------------
1030 DATA 111111111111111111111,111111111111111111111,111111111111111111111
1040 DATA 100000000000000000001,100000000000000000001,100000001111100000001
1050 DATA 101011111101111110101,101110111111111011101,101101101003101101101
1060 DATA 101000000000000000101,101000000010000000101,100001000010000100001
1070 DATA 101011101111141110101,100011141010101110001,110111010111010111011
1080 DATA 100000000000000000001,101000001010100000101,110000010020010000011
1090 DATA 101011111101111110101,100011111010111110001,110111011101110111011
1100 DATA 101030000101000000101,101000000020000000101,100000000101000000001
1110 DATA 101011110101011110101,101110111101111011101,101141110000011111101
1120 DATA 100000000020000000001,100000000000000300001,100000000111000000001
1130 DATA 111111111111111111111,111111111111111111111,111111111111111111111
1140 DATA 1,0,0,-1,-1,0,0,1
```

★198,000円もしたLⅢMKⅡも，今はS1に負けている。（富山市・小林正人16才）……【編：そんなことはない！自信を持て！ところで，ベージックマスターのプログラムを載せているのはベーマガだけだよ。がんばろう！】

PC-8801/mkII用

移植版

SPIRAL WORLD

りりすまいらぶ♥



電源コードをぬかずに，ハードをいじっていたあなた。とつぜん，回路がショートして，空間のねじれた世界，〝スパイラル・ワールド〟に落ちてしまいました。遠くに見えるかすかな光をたよりに，この空間をだっ出してください。

§遊びかた

RUNすると，タイトルを表示し，レベルとスピードを聞いてきます。スピードは，小さいほど速くなります。キー操作は[2][4][6][8]です。緑色のスパイラルにぶつからないように，中心の黄色い光にとう達してください。

自分のキセキにショウトツしたり，画面からとび出しても死にます。

§プログラムについて

基本的には，FM用のものと同じです。ただ，FM用と大きく違うのはＰＯＩＮＴ関数です。FMのＰＯＩＮＴ関数は，ドットが表示されているかどうかだけしかわからないようですが，ＰＣ－8801のＰＯＩＮＴ関数は，そのドットのパレット・コードを整数値で返してきます。その上，ＰＯＩＮＴで指定した座標がビュー・ポート外にあると－１を返してきてくれます。

つまりＰＣ－8801では，スパイラルや，自分のキセキにぶつかった，光にとう達した，画面からとび出た等の判断がＰＯＩＮＴ関数一つでできてしまうのです。だから，FMのようにややこしいことはしなくてよいのです（くわしくはマニュアルを！）。

§終わりに

このゲームのLevel 10をクリアするのは，まず無理でしょう。人間にはできません（影さんならできるかも）。もし，クリアできた人がいたら，ＯＦへ！

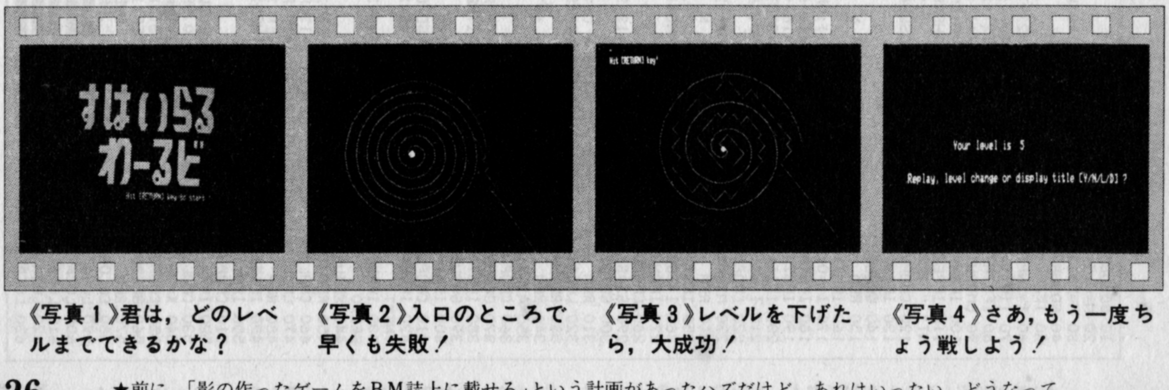
参考資料

'84年１月号　ＦＭ－7/8用「SPIRAL WORLD」

CHECKER FLAG

編：FMからの移植ですが，なかなかよくできてますね。

Dr.D：8801のＰＯＩＮＴ関数をうまく使っているようだな。りりすまいらぶ♥君は，だいぶ8801を使いこなしてるんだろ。
マニュアルをよく勉強することが重要だな。



《写真１》君は，どのレベルまでできるかな？

《写真２》入口のところで早くも失敗！

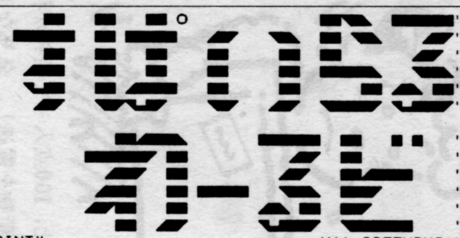
《写真３》レベルを下げたら，大成功！

《写真４》さあ，もう一度ちょう戦しよう！

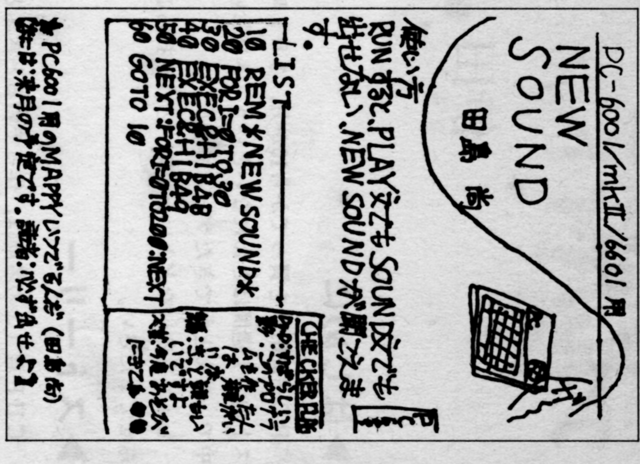
★前に，「影の作ったゲームをBM誌上に載せる」という計画があったハズだけど，あれはいったい，どうなってしまったんでしょうか？ねえ影さん。（長野市・**小林康夫13才**）……【**影**：グーグー…。**編**：がんばってるようだよ。】

移植版 SPIRAL WORLDのプログラム・リスト

```
10 PI=3.14159
20 SCREEN 0,0:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:GOSUB *TITLE.
30 LOCATE 0,0:INPUT"Level [1-10]";A
40 IF A<1 OR A>10 THEN BEEP:GOTO 30
50 LOCATE 0,1:INPUT"Speed [0-5] ";SP
60 IF SP<0 OR SP>5 THEN BEEP:GOTO 50
70 '
80 '   Draw spiral
90 C=4:GOSUB *SPIRAL.
100 CIRCLE(315,100),6,6,,,.42:PAINT(315,100),6,6
110 DX=-2:DY=-1:X=639:Y=199
120 PSET(639,199),3
130 '
140 *MAIN.
150 I0=INP(0):I1=INP(1)
160 IF I0=239 THEN DX=-2
170 IF I0=191 THEN DX= 2
180 IF I1=254 THEN DY=-1
190 IF I0=251 THEN DY= 1
200 X=X+DX
210 Y=Y+DY
220 IF POINT(X,Y)<>0 THEN GOSUB *CHECK.
230 FOR I=0 TO SP*10:NEXT
240 LINE-(X,Y),3
250 GOTO *MAIN.
260 '
270 *STAGEUP.
280 FOR J=0 TO 2:FOR I=0 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:FOR I=0 TO 1200:NEXT:NEXT:BEEP
290 LOCATE 0,0:PRINT "Hit [RETURN] key!"
300 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 300
310 A=A+1:IF A>10 THEN LOCATE 0,0:PRINT "Congratulations!":GOTO *REPLAY.
320 GOTO 90
330 '
340 *GAMEOVER.
350 FOR I=0 TO 150:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
360 CLS 3:BEEP:LOCATE 30,10:PRINT "Your level is ";A
370 LOCATE 20,13:PRINT"Replay, level change or display title [Y/N/L/D] ?"
380 I$=INKEY$
390 IF I$="Y" OR I$="y" THEN 90
400 IF I$="L" OR I$="l" THEN 30
410 IF I$="D" OR I$="d" THEN 10
420 IF I$<>"N" AND I$<>"n" THEN 380
430 CLS:END
440 '
450 *CHECK.
460 P=POINT(X,Y)
470 IF P=-1 OR P=3 OR P=4 THEN RETURN *GAMEOVER.
480 IF P=6 THEN RETURN *STAGEUP.
490 RETURN
500 '
510 *SPIRAL.
520 CLS 3:X1=319:Y1=100
530 FOR I=0 TO 144*(A+2) STEP 5
540 X=319+I*COS(PI*I/72)/(A+1)
550 Y=100+I*SIN(PI*I/72)*.42/(A+1)
560 LINE(X1,Y1)-(X,Y),C
570 LINE(X1+1,Y1)-(X+1,Y),C
580 X1=X:Y1=Y:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:BEEP:RETURN
590 '
600 *TITLE.
610 C=2:A=3
620 GOSUB *SPIRAL.
630 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:COLOR 1
640 PRINT"
650 PRINT"
660 PRINT"
670 PRINT"
680 PRINT"
690 PRINT"
700 PRINT:COLOR 6
710 PRINT"
720 PRINT"
730 PRINT"
740 PRINT"
750 PRINT"
760 PRINT"
770 COLOR 7:PRINT:PRINT"                    Hit [RETURN] key to start !"
780 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 780
790 RETURN
800 '
810 *REPLAY.
820 FOR I=0 TO 50:BEEP 1
830 FOR J=0 TO I:NEXT:BEEP 0
840 FOR J=0 TO I:NEXT
850 NEXT
860 CLS 3
870 COLOR 6:FOR I=1 TO 1999:PRINT"■";:NEXT
880 COLOR 2:LOCATE 27,10:PRINT"You are great !!"
890 COLOR 7:LOCATE 30,13:PRINT"Replay [Y/N] ?"
900 I$=INKEY$
910 IF I$="Y" OR I$="y" THEN 10
920 IF I$<>"N" AND I$<>"n" THEN 900 ELSE CLS:END
930 '
940 '
950 '       ｽﾊﾟｲﾗﾙ ﾜｰﾙﾄﾞ for PC-8801/mkII
960 '                          K.Inokuchi
970 '                         '84年  8月  4日
980 '    from SPIRAL WORLD for FM-7 by RAY
```



評…またもや登場UFP(編)



by 田島 尚

★ベスト・プログラマーをやったんだから，OFコーナーのベスト・アブノーマル・コンテストをやってみては……。(神奈川県平塚市・米倉功太郎12才)……【影：こんばんは！ アブノーマル影です。】

PC-9801/E/F用

CUP君のアルバイト パート1

伊田　弘



▶はじめに

PC−9801Fを買ってから10か月，1日1時間でテスト前の1週間はさわれないという，きびしい条件の中で，なんとかできたゲームです。

しょうもないなどといわずに，どうか打ちこんで走らせてください。

▶ストーリー

CUP君（この名前は，作っているときふと思いついただけで，意味は全然ありません）はパソコンがほしいのですが，お金がありません。そこで，とあるマイコン会社の倉庫でアルバイトすることになりました。

ところが，自分もアルバイトしたいと思っていたのに，CUP君に先をこされたWAL君がおこって追いかけてきました。さて，CUP君は，ぶじ荷物をかたづけることができるでしょうか。

▶遊びかた

RUNすると，タイトルとキャラクタがでてきます。キャラクタの名前を，覚えておいてください。そしてSキーを押して，ゲーム・スタート！

CUP君は，テン・キーの2で下に，8で上に，4で左に，6で右に動きます。荷物を動かして水色の電送機のところへ持っていくと，100点入って荷物が消えます。そしたら，また他の荷物を電送し，全部なくなったら1面クリアで500点入ります。

Gは自滅用，荷物が動かせなくなったときなどに押してください。CUP君が1人減り，その面の最初からやり直しです。

WAL君につかまると，CUP君が1人減ります。ただし，荷物はそのままです。

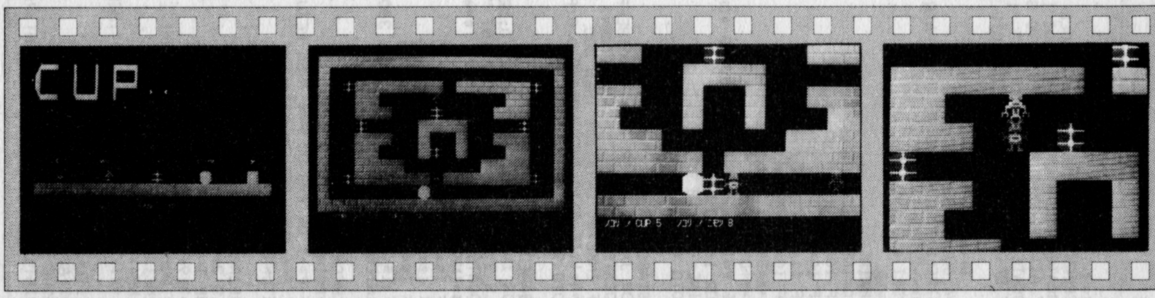
しかし，やられっぱなしでは腹の虫がおさまらないので，カベと荷物，または荷物と荷物の間にWAL君

CHECKER FLAG

Dr.D：う〜む，アイデアはおもしろいな。ただの追いかけゲームでなく，頭を使ったプレイが楽しめるのがミソだ。

編：パート1となってるので，きっとこのあともスバラシイ作品が送られてきますよ。

影：では，つぎの作品をお楽しみに！



《写真1》タイトル画面　《写真2》上がWAL君，下がCUP君です　《写真3》荷物を電送機まで運びます　《写真4》あっ，WAL君がじゃまをする！

★トル，ガリン，スネチャマ，オヤジ，フンダクニ，イナカ，ズラ，カッチン，カズラ。これは，僕のクラスの人のあだ名です。（埼玉県飯能市・石森健司15才）……【編：なんと言ったらいいのか，世の中変わったネ！】

がいるときに荷物を押すと，WAL君はもとの場所にもどり，300点入ります。ただし，気をつけないと，荷物が動かなくなります（5人死ぬと，GAME　OVER）。

なお，面は3面まであり，3面クリアすると，1面にもどります。

▶プログラムについて

アイデアがうかぶと，フロー・チャートや変数表も書かずに，そのままプログラムを作ったので，かなりむだがあると思いますが，Dr.D，よろしくアドバイスをお願いします。

いちおうREM文を入れておいたし，オールBASICでしかも基本的な命令ばかりなので，すぐわかると思います。

▶改造のアドバイス

簡単なところは680行のKCUP＝5の5を大きくすればCUP君が増え，小さくすれば減ります。また，350行のFOR　U＝0　TO　100…の100を減らすとスピードが速くなり，増やせばおそくなります。

ゲームがゲームなので，WAL君の追いかけはきつくありません。もう少しきつくしようと思ったら，ベーマガ84年7月号の「BOMBER　MAN」を参考にして，180～340行を変えてください。

880～990行は，画面のDATAです。ここを適当に変えて，新しい画面を作ってください。ただし，まわりは絶対にカベにしてください。できたら，DISKの人はこの部分だけをアスキーSAVEしておいて，遊ぶときにマージすればいいと思います（0…空白，1…CUP君，2…WAL君，3…荷物，4…電送機，5…カベです）。

PC－8801／mkIIの人も，INP文の(　)の中の&HEをとって，すべてのPUT文の後ろにXORをつければ，たぶん動くと思います（動かなくても，責任とりません）。



by 福間裕史

評…世の中，ワイルドだぜ（影）

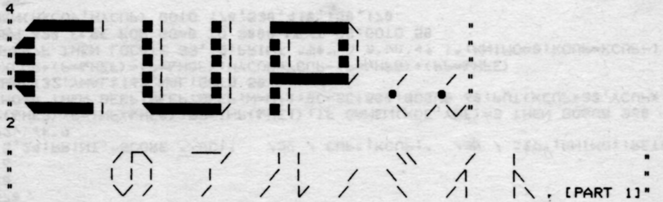
PC-9801

CUP君のアルバイト パート1 のプログラム・リスト

```
10 GOSUB 1000
20 REM ﾒﾆｭｰ
30 CLS 3
40 GOSUB 670
50 GOTO 700
60 REM ｹﾞｰﾑ
70 LOCATE 5,24:PRINT "SCORE ";SC;"  ﾉｺﾘ ﾉ CUP";KCUP;"  ﾉｺﾘ ﾉ ﾆﾓﾂ";KNIMO;:RETURN
80 REM CUPｸﾝ ｲﾄﾞｳ
90 GIB=INP(&HE2):P=INP(&HE0):PP=INP(&HE1):IF GAMEN(XDE,YDE)=3 THEN GOSUB 360
100 IF KNIMO=0 THEN BEEP:BEEP:BEEP:W=W+1:SC=SC+500:GOSUB 60:PUT(XCUP*32,YCUP*16)
,CUP:PUT(XWAL*32,YWAL*16),WAL:GOTO 50
110 HXCUP=XCUP+(P=&HEF)-(P=&HBF):HYCUP=YCUP-(P=&HFB)+(PP=&HFE)
120 IF GIB=&H7F THEN LOCATE 33,12:PRINT "ﾂｷﾞ ﾊ ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃ !":KNIMO=0:KCUP=KCUP-1:IF
 KCUP=0 THEN 620 ELSE FOR GG=0 TO 3000:NEXT GG:GOTO 50
130 ON GAMEN(HXCUP,HYCUP) GOTO 170,530,410,150,170
140 GOTO 150
150 BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0:PUT(XCUP*32,YCUP*16),CUP:GAMEN(XCUP,YCUP)=0:XCUP
=HXCUP:YCUP=HYCUP
160 GAMEN(XCUP,YCUP)=1:PUT(XCUP*32,YCUP*16),CUP:GOTO 170
170 REM WALｸﾝ ｲﾄﾞｳ
180 PUT(XWAL*32,YWAL*16),WAL:GAMEN(XWAL,YWAL)=0
190 HXWAL=SGN(XCUP-XWAL):HYWAL=SGN(YCUP-YWAL)
200 ON RND*2+1 GOTO 210,250
210 ON GAMEN(XWAL+HXWAL,YWAL) GOTO 290,290,230,290,230
220 GOTO 290
230 ON GAMEN(XWAL-HXWAL,YWAL) GOTO 300,300,250,300,250
240 GOTO 300
250 ON GAMEN(XWAL,YWAL+HYWAL) GOTO 310,310,270,310,270
260 GOTO 310
270 ON GAMEN(XWAL,YWAL-HYWAL) GOTO 320,320,330,320,330
280 GOTO 320
290 XWAL=XWAL+HXWAL:GOTO 330
300 XWAL=XWAL-HXWAL:GOTO 330
310 YWAL=YWAL+HYWAL:GOTO 330
320 YWAL=YWAL-HYWAL:GOTO 330
330 PUT(XWAL*32,YWAL*16),WAL:GAMEN(XWAL,YWAL)=2
340 IF GAMEN(XWAL,YWAL)=1 THEN 530
350 FOR U=0 TO 100:NEXT U:GOTO 90
360 REM POINT ﾆﾓﾂ
370 PUT(XDE*32,YDE*16),NIMO:GAMEN(XDE,YDE)=4
380 BEEP:SC=SC+100:KNIMO=KNIMO-1
390 GOSUB 60
400 RETURN
410 REM ﾆﾓﾂ ﾊｺﾋﾞ
420 HXNI=HXCUP+(P=&HEF)-(P=&HBF):HYNI=HYCUP-(P=&HFB)+(PP=&HFE)
430 IF GAMEN(HXNI,HYNI)=2 THEN 490
440 IF GAMEN(HXNI,HYNI)=3 THEN 90
450 IF GAMEN(HXNI,HYNI)=5 THEN 90
460 PUT(HXCUP*32,HYCUP*16),NIMO:GAMEN(HXCUP,HYCUP)=0
470 BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0:PUT(HXNI*32,HYNI*16),NIMO:GAMEN(HXNI,HYNI)=3
480 GOTO 150
490 HXXN=HXNI+(P=&HEF)-(P=&HBF):HYYN=HYNI-(P=&HFB)+(PP=&HFE)
500 IF GAMEN(HXXN,HYYN)=3 OR GAMEN(HXXN,HYYN)=5 THEN BEEP:SC=SC+300:GOSUB 60:GOT
O 510 ELSE 90
510 PUT(XWAL*32,YWAL*16),WAL:XWAL=XXWAL:YWAL=YYWAL
520 PUT(XWAL*32,YWAL*16),WAL:GAMEN(XWAL,YWAL)=2:GOTO 460
530 REM ﾔﾗﾚﾀｰ
540 BEEP:BEEP:KCUP=KCUP-1:IF KCUP=0 THEN GOTO 620
550 GOSUB 60
560 PUT(XCUP*32,YCUP*16),CUP:GAMEN(XCUP,YCUP)=0
570 PUT(XWAL*32,YWAL*16),WAL:GAMEN(XWAL,YWAL)=0
580 XCUP=XXCUP:YCUP=YYCUP:XWAL=XXWAL:YWAL=YYWAL
590 GAMEN(XCUP,YCUP)=1:GAMEN(XWAL,YWAL)=2
600 PUT(XCUP*32,YCUP*16),CUP:PUT(XWAL*32,YWAL*16),WAL
610 GOTO 90
620 REM GAME OVER
630 GOSUB 60
```

★マイコンを日本語で"迷苦労　根比有多"と制定した。ご異議のある人は，当コーナーまで。（神奈川県横浜市・谷口久治20才）……【つぐ美：あて字のおもしろさ。わたしは"魔威黒　混風多"って書きます。みなさんは？】

```
640 LOCATE 33,12:PRINT "    GAME OVER    "
650 LOCATE 30,15:PRINT "ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾔﾙ? (Y / N)"
660 INK$=INKEY$:IF INK$="Y" OR INK$="y" THEN RUN ELSE IF INK$="N" OR INK$="n" TH
EN END ELSE 660
670 REM ｹﾞｰﾑ ｼｮｷｶ
680 SC=0:W=1:KCUP=5:KNIMO=0
690 RETURN
700 REM ｹﾞｰﾑ SCREEN
710 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:' ｶﾞﾒﾝ ｾｯﾃｲ
720 RESTORE 880
730 FOR U=0 TO 11:FOR V=0 TO 2
740 READ GD$(V,U)
750 NEXT V,U
760 WW=W MOD 3:WWW(0)=2:WWW(1)=0:WWW(2)=1:' ｶﾞﾒﾝ ﾉ ｼｭﾙｲ ﾉ ｾｯﾃｲ
770 FOR U=0 TO 11:FOR V=0 TO 19:GAMEN(V,U)=VAL(MID$(GD$(WWW(WW),U),V+1,1))
780 ON GAMEN(V,U) GOSUB 800,810,820,830,840
790 GOTO 850
800 PUT(V*32,U*16),CUP:XCUP=V:YCUP=U:XXCUP=V:YYCUP=U:RETURN
810 PUT(V*32,U*16),WAL:XWAL=V:YWAL=U:XXWAL=V:YYWAL=U:RETURN
820 PUT(V*32,U*16),NIMO:KNIMO=KNIMO+1:RETURN
830 PUT(V*32,U*16),DENS:XDE=V:YDE=U:RETURN
840 PUT(V*32,U*16),KABE:RETURN
850 NEXT V,U
860 GOSUB 60:GOTO 90
870 REM ｶﾞﾒﾝ DATA
880 DATA 55555555555555555555,55555555555555555555,55555555555555555555
890 DATA 50000000000000000005,54000000550000000025,50000000000000000005
900 DATA 50355555552555555305,50050300050000305005,50005555500555550005
910 DATA 50055000000000055005,50050000000003005005,50005000000000050005
920 DATA 50055500030000555005,50055555533555555005,50003003000030030005
930 DATA 50030000555000003005,50000000000000000005,50005000055000050005
940 DATA 50055500500500555005,50055550033005555005,50005003000030050005
950 DATA 50055000530500055005,50050050300305005005,50003000000000030005
960 DATA 50055550000005555005,50050350000005305005,50005555555555550005
970 DATA 50355555515555555305,50000000000000000005,50000000000000000005
980 DATA 50000000400000000005,51055555555555555005,50455555001055555025
990 DATA 55555555555555555555,55555555555555555555,55555555555555555555
1000 REM ｼｮｷ ｾｯﾃｲ
1010 SCREEN 0:WIDTH 80,25:CLS 3:CONSOLE 0,25,0,1:' ｶﾞﾒﾝ ｾｯﾃｲ
1020 DEFINT A-Z:' ﾍﾝｽｳ ｾｲｽｳﾆ
1030 ED=98:DIM CUP(ED),WAL(ED),NIMO(ED),DENS(ED),KABE(ED):' ｷｬﾗﾍﾝｽｳ ｾｯﾃｲ
1040 DIM GD$(2,11),GAMEN(19,11):' SCREENﾍﾝｽｳ ｾｯﾃｲ
1050 REM ｷｬﾗ ﾖﾐｺﾐ
1060 RESTORE 1440
1070 FOR U=0 TO ED:READ CUP(U) :NEXT U:' CUP ﾉ ｷｬﾗ
1080 FOR U=0 TO ED:READ WAL(U) :NEXT U:' WAL ﾉ ｷｬﾗ
1090 FOR U=0 TO ED:READ NIMO(U) :NEXT U:' ﾆﾓﾂ ﾉ ｷｬﾗ
1100 FOR U=0 TO ED:READ DENS(U) :NEXT U:' ﾃﾞﾝｿｳｷ ｷｬﾗ
1110 FOR U=0 TO ED:READ KABE(U) :NEXT U:' ｶﾍﾞ ﾉ ｷｬﾗ
1120 REM ﾃﾞﾓ
1130 REM ﾀｲﾄﾙ
1140 COLOR 4
1150 PRINT "
1160 PRINT "
1170 PRINT "
1180 PRINT "
1190 PRINT "
1200 PRINT
1210 COLOR 2
1220 PRINT
1230 PRINT "
1240 PRINT "
1250 PRINT "                                                   , [PART 1]"
1260 PRINT
1270 COLOR 6:PRINT "                         (ｿｳｺﾊﾞﾝ ﾍﾝ)"
1280 COLOR 7
```



```
1290 PRINT :PRINT :PRINT
1300 REM ｷｬﾗ ﾋｮｳｼﾞ
1310 PRINT "       CUP ｸﾝ           WAL ｸﾝ           ﾆﾓﾂ            ﾃﾞﾝｿｳｷ
ｶﾍﾞ "
1320 PUT(56,136),CUP  :' CUPｸﾝ
1330 PUT(184,136),WAL :' WALｸﾝ
1340 PUT(312,136),NIMO:' ﾆﾓﾂ
1350 PUT(440,136),DENS:' ﾃﾞﾝｿｳｷ
1360 PUT(568,136),KABE:' ｶﾍﾞ
1370 FOR U=0 TO 608 STEP 32:PUT(U,152),KABE:NEXT U
1380 LOCATE 35,22
1390 PRINT " PUSH [S] KEY"
1400 P=INP(&HE4)
1410 IF P=&HF7 THEN RETURN ELSE 1400
1420 REM ｷｬﾗｸﾀ DATA
1430 REM CUPｸﾝ
1440 DATA 32,16,16128,252,0,0,0,0,13056,204,3072
1450 DATA 48,3072,48,-3328,207,3072,48,3072,48,-256,255
1460 DATA 0,0,0,0,-4096,15,3840,240,0,0,240
1470 DATA 3840,0,0,768,192,-208,3327,0,0,0,0
1480 DATA -208,3327,16128,252,16143,-3844,-4048,3087,16128,252,12303
1490 DATA -4084,-784,3903,16128,252,16128,252,-256,255,768,192
1500 DATA 0,0,-256,255,0,0,0,0,0,0,0
1510 DATA 0,15360,60,0,0,0,0,15360,60,-1021,-16321
1520 DATA 0,0,0,0,-1021,-16321,0,0,0,0,0
1530 REM WALｸﾝ
1540 DATA 32,16,0,0,-256,255,-256,255,12288,12,-12544
1550 DATA 243,-12544,243,0,0,-256,255,-3328,207,0,0
1560 DATA 3840,240,3840,240,-4096,15,3840,240,-256,255,-4096
1570 DATA 15,3840,240,-4096,15,-241,-3841,0,0,-241,-3841
1580 DATA -16369,-4093,16128,252,-16369,-4093,3084,12336,768,192,3084
1590 DATA 12336,3084,12336,768,192,3084,12336,3072,48,1023,-64
1600 DATA 3327,-208,3840,240,195,-15616,4035,-15376,16128,252,195
1610 DATA -15616,16323,-15364,12288,12,0,0,12288,12,0,0
1620 DATA 0,0,-1021,-16321,0,0,0,0,-1021,-16321,0
1630 REM ﾆﾓﾂ
1640 DATA 32,16,256,128,-256,255,256,128,256,128,-241
1650 DATA -3841,256,128,256,128,-1,-1,256,128,1792,224
1660 DATA -1,-1,1792,224,-1,-1,-1,-1,-1,-1,1792
1670 DATA 224,-1,-1,1792,224,256,128,-1,-1,256,128
1680 DATA 256,128,-1,-1,256,128,256,128,-1,-1,256
1690 DATA 128,256,128,-1,-1,256,128,1792,224,-1,-1
1700 DATA 1792,224,-1,-1,-1,-1,-1,-1,1792,224,-1
1710 DATA -1,1792,224,256,128,-1,-1,256,128,256,128
1720 DATA -241,-3841,256,128,256,128,-256,255,256,128,0
1730 REM ﾃﾞﾝｿｳｷ
1740 DATA 32,16,-256,255,0,0,-256,255,-241,-3841,0
1750 DATA 0,-241,-3841,-1,-1,0,0,-1,-1,-1,-1
1760 DATA 0,0,-1,-1,-1,-1,0,0,-1,-1,-1
1770 DATA -1,0,0,-1,-1,-1,-1,0,0,-1,-1
1780 DATA -1,-1,0,0,-1,-1,-1,-1,0,0,-1
1790 DATA -1,-1,-1,0,0,-1,-1,-1,-1,0,0
1800 DATA -1,-1,-1,-1,0,0,-1,-1,-1,-1,0
1810 DATA 0,-1,-1,-1,-1,0,0,-1,-1,-241,-3841
1820 DATA 0,0,-241,-3841,-256,255,0,0,-256,255,0
1830 REM ｶﾍﾞ
1840 DATA 32,16,0,0,-1,-1,-1,-1,16380,-1,-1
1850 DATA -1,-16381,0,16380,-1,-1,-1,-16381,0,16380,-1
1860 DATA -1,-1,-16381,0,16380,-1,-1,-1,-16381,0,16380
1870 DATA -1,-1,-1,-16381,0,16380,-1,-1,-1,-16381,0
1880 DATA 0,0,-1,-1,-1,-1,0,0,-1,-1,-1
1890 DATA -1,-1,16380,-1,-1,0,-16381,-1,16380,-1,-1
1900 DATA 0,-16381,-1,16380,-1,-1,0,-16381,-1,16380,-1
1910 DATA -1,0,-16381,-1,16380,-1,-1,0,-16381,-1,16380
1920 DATA -1,-1,0,-16381,0,0,-1,-1,-1,-1,0
```

★この前，デパートで「カセットテープなんでも１本50円」と書いてあった。安いと思って20本も買って，あとでマイコンに使ったら，エラー続出!!(静岡県富士市・**石川洋明13才**)……**【編：安くていいのはベーマガだけ！】**

ぴゅう太(BASIC-G)用

バーゴン

折笠　信之



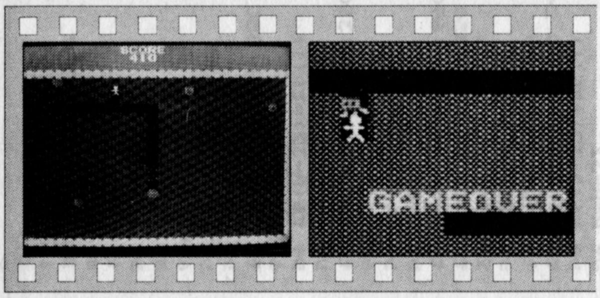
●ゲーム内容

人を動かして地中をほり，バーゴンの通り道をつくって地雷をふませるゲームです。

バーゴンはあなたのほったところしか動けません(アジトは別として)。

バーゴンは1画面に1匹ですが，動きに秘密があり，なれないと難しいかもしれません。

人が，バーゴンや地雷にぶつかると，ゲーム・オーバー。40秒たってもバーゴンを殺せないときも，ゲーム・オーバーです。得点は，人が進むごとに1点，バーゴンを殺すと100点です。



《写真1》道をつくったら，ヒョイとよけてOK!　**《写真2》あれれっ，やられちゃった**

CHECKER FLAG

編：よくある穴ほりゲームに見えるけど，アイデアがきいててオモシロイですね。

Dr.D：ふむ，動きも早いし，楽しめる。ところで編君，先月のぴゅう太ではバグが…。

編：ご，ごめんなさい!!(反省，反省)

Dr.D：ワシからの提案なんだが，ぴゅう太ではプログラム原稿に，チェック用の手書きリストをつけてもらってはどうかな？

●遊びかた

ゲーム・スタートは，シュート・キーです。コントローラ1で，上下左右です。

セル1は，黒1色にしてください。

書く所ーセル2
→

E	2	E	2	E	2	E	2
2	E	2	E	2	E	2	E
E	2	E	2	E	2	E	2
2	E	2	E	2	E	2	E
E	2	E	2	E	2	E	2
2	E	2	E	2	E	2	E
E	2	E	2	E	2	E	2
2	E	2	E	2	E	2	E

書く所ーセル3
←

2	2	2	4	4	4	2	2
2	2	2	4	4	4	2	2
2	2	2	2	4	2	2	2
2	4	4	4	4	4	4	2
2	2	2	2	4	2	2	2
2	2	2	2	4	2	2	2
2	2	2	4	2	4	2	2
2	2	4	2	2	2	4	2

★友達の家の犬が子どもを4匹産んだ。名前を「ディグ」と「ダグ」，「リブル」と「ラブル」とつけた。(千葉県柏市・吉田貴司18才)……【**編**：穴ほりや宝さがしの上手な犬になりそうだ。**影**：ミューキーと名付けるとテレビ持ってくるかな？】

書く所ーセル4・セル97～128セル737～763

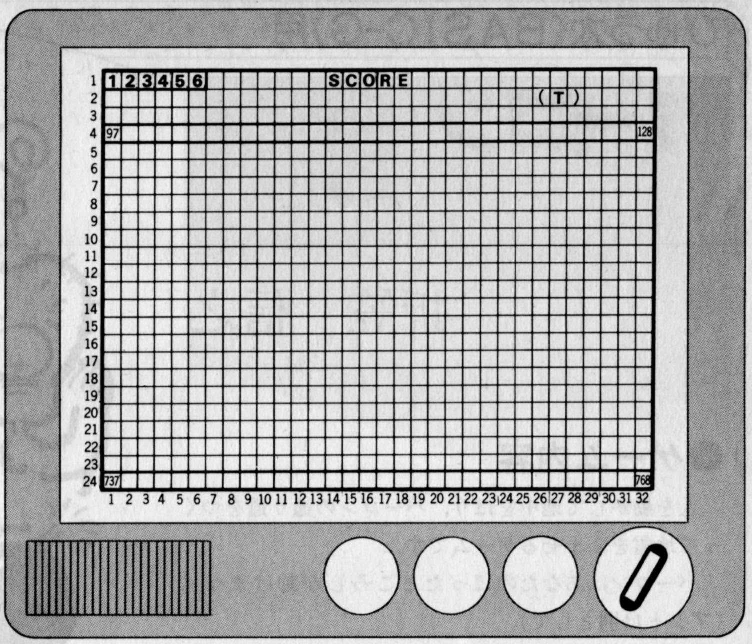
T	T	6	6	6	6	T	T
T	6	6	6	6	6	6	T
6	6	6	6	6	6	6	6
6	6	6	6	6	6	6	6
6	6	6	6	6	6	6	6
6	6	6	6	6	6	6	6
T	6	6	6	6	6	6	T
T	T	6	6	6	6	T	T

書く所ーセル5

2	2	2	2	2	2	2	2
W	W	W	W	W	W	2	2
6	6	6	6	6	6	2	2
6	2	6	2	6	6	2	2
6	6	6	6	6	6	2	2
W	W	W	W	W	W	4	4
2	4	2	2	4	2	2	4
4	4	2	4	4	2	2	2

書く所ーセル6

2	W	W	W	W	W	W	2
W	W	W	W	W	W	W	W
W	W	W	W	W	W	W	W
W	W	W	W	W	W	W	W
W	W	W	W	W	W	W	W
W	W	W	W	W	W	W	W
W	W	W	W	W	W	W	W
2	W	W	W	W	W	W	2



《第1図》バックの画面とセルの描きかた

バーゴンのプログラム・リスト

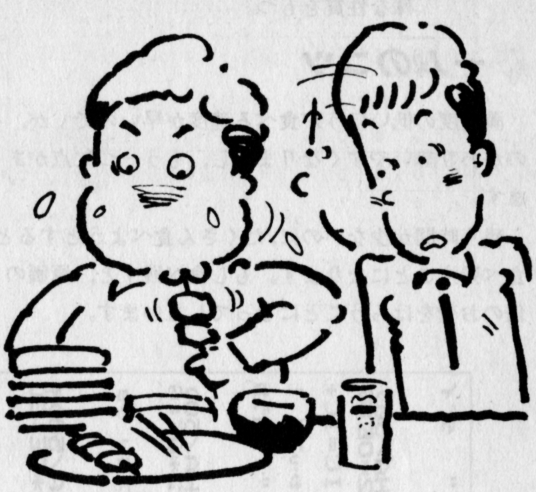
```
10   カケ 42,S
20   シキ A=229
40   シキ C=432
50   マワレ 70 D=129カラ736カンカク1
60   シキ セル(D)=セル(2)
70   トジル
80   マワレ 110 D=1カラ5カンカク1
90   シキ E=129+ランスウ(600)
100  シキ セル(E)=セル(6)
110  トジル
160  マワレ 190 D=97カラ737カンカク32
170  シキ セル(D)=セル(4)
180  シキ セル(D+31)=セル(4)
190  トジル
200  カケ A,""
250  タイマ 1 オン
260  モシ タイマ1=4000ナラバ 800 ニイケ
261  カケ 42,S
265  キイ 1 J,K
270  モシ J=1ナラバ 410 ニイケ
280  モシ J=3ナラバ 470 ニイケ
290  モシ J=5ナラバ 510 ニイケ
300  モシ J=7ナラバ 550 ニイケ
305  シキ セル(C)=セル(3)
310  モシ F=0ナラバ 590 ニイケ
320  モシ F=1ナラバ 660 ニイケ
330  モシ F=2ナラバ 690 ニイケ
340  730 ニイケ
350  シキ F=ランスウ(3)
360  260 ニイケ
410  モシ H=セル(C-64)ナラバ 310 ニイケ
420  シキ C=C-32
430  シキ セル(C+32)=セル(1)
440  モシ I=セル(C)ナラバ 800 ニイケ
455  オト イチオン
456  シキ S=S+1
460  305 ニイケ
470  モシ H=セル(C+2)ナラバ 310 ニイケ
480  シキ C=C+1
490  シキ セル(C-1)=セル(1)
500  440 ニイケ
510  モシ H=セル(C+64)ナラバ 310 ニイケ
520  シキ C=C+32
530  シキ セル(C-32)=セル(1)
540  440 ニイケ
550  モシ H=セル(C-2)ナラバ 310 ニイケ
560  シキ C=C-1
570  シキ セル(C+1)=セル(1)
580  440 ニイケ
590  モシ G=セル(A-32)ナラバ 350 ニイケ
600  シキ A=A-32
610  シキ セル(A+32)=セル(1)
620  モシ I=セル(A)ナラバ 770 ニイケ
630  モシ A=Cナラバ 800 ニイケ
640  シキ セル(A)=セル(5)
650  260 ニイケ
660  モシ G=セル(A+1)ナラバ 350 ニイケ
661  モシ L=セル(A+32)ナラバ 690 ニイケ
665  シキ A=A+1
670  シキ セル(A-1)=セル(1)
680  620 ニイケ
690  モシ G=セル(A+32)ナラバ 350 ニイケ
700  シキ A=A+32
710  シキ セル(A-32)=セル(1)
720  620 ニイケ
730  モシ G=セル(A-1)ナラバ 350 ニイケ
740  シキ A=A-1
750  シキ セル(A+1)=セル(1)
760  620 ニイケ
770  オト サンオン
780  シキ S=S+100
790  10 ニイケ
800  オト シオン
810  カケ 397,"GAMEOVER"
820  1 ニイケ
830  オワリ
```


★ＯＦに載っても何ももらえないことを身をもって知った今日このごろであります。(神奈川県高座郡・坂田　登　14才)…【影：スマン！でもそのとおりなのであります。つぐ美：おわびに(パチ♥)影：お，はるみまねっこ！】

RX-78用

歌舞伎町アドベンチャー
パート・ワン

きむらく～ん



はじめに

日ざしもすっかり秋になり，ふく風がハダ寒くなってきました。秋といえばなんといっても食欲とくるわけで，今回は1500円で2時間食べ放題の，ジンギスカン・ゲームを作ってみました。

ゲームについて

今回のゲームは，アドベンチャー＋シミュレーション的なものになっています。

あなたは2時間（リアル・タイムではない）食べ続け，1500円のモトを取ればいいというわけなんですが，食べ物の原価で計算するので，なにも考えないで食べていたのでは，とうていモトを取ることはできません。

ゲームのやりかた

まず食べたい物を入力して，それからどのくらい食べるかを金額で入力します。食べ物は，カラアゲ，お酒，アイス，肉，ごはんの5種類です。

金額は，原価なので，いきなり1000円ぐらいの金額を入力しないほうが身のためですよ！

食べ物について

カラアゲ：ねだんの割に腹にたまらないのでいいのですが，アゲルのに時間がかかるのが問題点。

お酒：もっともねだんが高く，割がいいが，飲みすぎに注意！

アイス：お酒のつぎにねだんが高い。割がいいが，食べすぎに注意！

肉：ジンギスカンの主力食品である。

RX-78

CHECKER FLAG

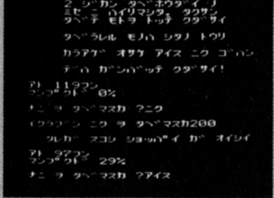
Dr.D：これは，すごいゲームじゃ!!

編：他機種にも移植しやすそうだから，RX－78のユーザー以外の人も楽しめそうだ。

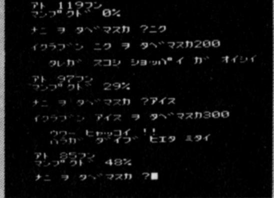
影：酒を飲みすぎて，つぶれてしまった。

編集長：すきっ腹に酒をたくさん飲むから，そうなるんだ。

Dr.D：しかし，歌舞伎町アドベンチャーというのは，過激じゃな。



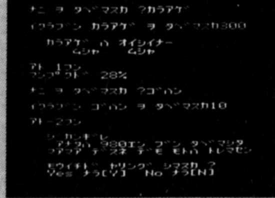
《写真1》このゲームはアド・シミュレーション！



《写真2》ナニヲタベマスカ？と聞いてきます



《写真3》イクラブンタベマスカ？と聞いてきます



《写真4》1500円いっぱいまで食べたらグー!!

★10月9日はベーマガの発売日，そして僕の誕生日。影さん，ベーマガ1冊お願いします！（大阪府門真市・久保　博13才）……【編：地域により発売日が早いところもあるようです。影：久保くん，注文してくれてありがとう。】

ごはん：もっともねだんの安い食べ物。しかし，特殊な性質をもつ。

ゲームのコツ

満腹度の低いほうが食べる速度が早いのですが，そのかわり酔いやすくなりますし，もう一つ欠点があります。

残り時間が少ないのに，たくさん食べようとすると，食べ残すことになります。もし食べ残すと，原価の2倍のお金をはらうことになってしまいます。

《第1表》変数表

TI	残り時間
HA	満腹度
YO	酔っぱらい度
IC	???
GO	???
OE	食べる金額
EN	今まで食べた金額
DT	食べるためにかかる時間

歌舞伎町アドベンチャーのプログラム・リスト

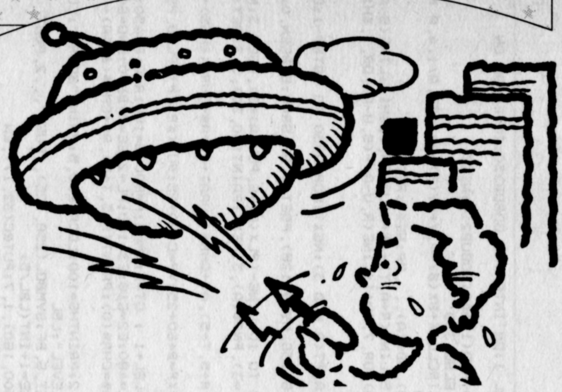
```
10 COLOR 7,1:PRINT"@      カブキチョウ アドベンチャー":PRINT"   パート 1 ジンギスカン ゲーム"
20 PRINT:PRINT"       アナタ ハ カブキチョウ ノ"
30 PRINT"    2 ジカン タベホウダイノ":PRINT"    ミセ ニ ハイリマシタ. タクサン"
40 PRINT"     タベテ モトヲ トッテ クダサイ"
50 PRINT:PRINT"      タベラレル モノハ シタノ トウリ"
60 PRINT:PRINT"      カラアゲ オサケ アイス ニク ゴハン"
70 PRINT:PRINT"      デハ ガンバッテ クダサイ!"
100 TI=120:HA=0:YO=0:IC=0:GO=0
200 TI=TI-1:PRINT:PRINT"アト";TI;"フン":IF TI<1 THEN 300
205 IF HA>0 THEN HA=HA-1
210 PRINT"マンプクド";HA;"%"
220 PRINT:INPUT"ナニ ヲ タベマスカ ?";IN$
230 IF IN$="カラアゲ" THEN 400
240 IF IN$="オサケ" THEN 500
250 IF IN$="アイス" THEN 600
260 IF IN$="ニク" THEN 700
270 IF IN$="ゴハン" THEN 800
280 PRINT"ワカリマセン モウイチド"
290 GOTO 200
300 PRINT:PRINT"  ジカンギレ":PRINT"  アナタハ";EN;"エン ブン タベマシタ"
310 IF EN<800 THEN PRINT"  イッタイ アナタ ハ ナニヲ タベタノ ?"
320 IF(EN>=800)*(EN<1500)THEN PRINT"  マアマア デスネ デモ モトハ トレマセン"
330 IF EN>=1500 THEN PRINT" アナタ ハ リッパナ オオグライ デス"
340 PRINT:PRINT"  モウイチド ヤリンク゛シマスカ ?"
350 INPUT"  Yes ナラ[Y]  No ナラ[N]";IN$
360 IF IN$="Y" THEN RUN
370 IF IN$="N" THEN END
380 PRINT:PRINT"  マジメニ ヘンジヲシナサイ !"
390 GOTO 340
400 GOSUB 900
410 DT=INT(OE/10)*(INT(HA/50)+1)+1:IF TI<DT THEN OE=-2*OE:GOTO 1000
420 HA=HA+INT(OE/8)+1
430 PRINT:PRINT"  カラアゲ ハ オイシイナー":PRINT"     ムシャ  ムシャ"
490 GOTO 1000
500 GOSUB 900
510 DT=INT(OE/100)+1:IF TI<DT THEN OE=-2*OE:GOTO 1000
520 HA=HA+INT(OE/30)+1:YO=YO+INT(OE*(0.5-HA/300))
530 PRINT:PRINT"  ナカナカ イケル サケダナ"
540 IF YO>80 THEN PRINT"  ダイブ ヨッテキタ ミタイダナ"
590 GOTO 1000
600 GOSUB 900
610 DT=INT(OE/30)*(INT(HA/50)+1)+1:IF TI<DT THEN OE=-2*OE:GOTO 1000
620 HA=HA+INT(OE/10)+1:IC=IC+INT(OE/2*(1-HA/200))
630 PRINT:PRINT"  ウワー ヒャッコイ !"
640 IF IC>80 THEN PRINT"  ハラカダイブ ヒエタ ミタイ"
690 GOTO 1000
700 GOSUB 900
710 DT=INT(OE/10)*(INT(HA/50)+1)+1:IF TI<DT THEN OE=-2*OE:GOTO 1000
720 HA=HA+INT(OE/4)+1
730 PRINT:PRINT"  タレガ スコシ ショッパイ ガ オイシイ"
790 GOTO 1000
800 GOSUB 900
810 DT=INT(OE/6)*(INT(HA/50)+1)+1:IF TI<DT THEN OE=-2*OE:GOTO 1000
820 HA=HA+OE:GO=GO+OE
830 PRINT:PRINT"  アツイ ゴハン ハ サイコウダネ"
890 GOTO 1000
900 PRINT:PRINT"イクラブン ";IN$;:INPUT" ヲ タベマスカ";OE
910 RETURN
1000 EN=EN+OE:TI=TI-DT
1010 HA=HA-DT*(1+INT(GO/100))
1015 GO=GO-DT:IF GO<0 THEN GO=0
1020 YO=YO-DT:IF YO<0 THEN YO=0
1025 IC=IC-DT:IF IC<0 THEN IC=0
1030 IF YO>100 THEN 1100
1040 IF IC>100 THEN 1200
1050 IF HA>100 THEN TI=TI-HA+100:HA=100
1090 GOTO 200
1100 PRINT:PRINT"  アナタ ハ オサケヲ ノミスギタタメ":PRINT"  ヨッパライスギタベタ モノヲ"
1110 PRINT"  ミンナ ハイテ シマイマシタ":PRINT"  ダカラ アナタ ハ 1 エン モ"
1120 PRINT"  タベテ イナイ コトニ ナリマス"
1130 EN=0:HA=0:YO=99:TI=TI-30:GOTO 200
1200 PRINT:PRINT"  アナタ ハ アイスヲ タベスギタタメ":PRINT"  オナカヲ コワシテシマイマシタ"
1210 PRINT"  ソノタメ アナタ ハ 1 エンモ":PRINT"  タベテ イナイ コトニ ナリマス"
1220 EN=0:HA=0:IC=99:TI=TI-60:GOTO 200
```

★8月30日に14才になりました。13才以下には負けたくない!!ところで編集部の5人は，ケーキに何本のろうそくを立てるのかな？(愛媛県今治市・森　昌也14才)……【影：ろうそく1本，ウヒヒ…。編：気味わる～！】

S1用

巨大機動要塞ガドラス

ホワイト・エンゼル



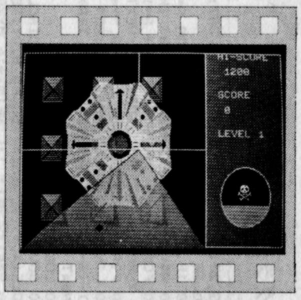
★ゲームの説明

2 4 6 8 のキーで敵機動要塞に照準を合わせ, スペース・キーで反陽子砲を発射, 破壊してください。まず, 要塞のまわりの防御スクリーン発生装置(赤い点滅)をすべて破壊し, つぎに, 中央のメイン・コントロール・システムを破壊してください。クリアごとに, 要塞は速度を増し, 以後5段階の速さのくり返しが続きます。

エネルギーが, なくなるとゲーム・オーバーなので, デカルチャーとわめかないように, せいぜいがんばってください。

★プログラムの説明

オールBASICで, 128×128ドットの大要塞を高速で動かすため, 256個のPCGキャラのほとんどを使いきって, 要塞を定義し, PUT@Cで表示しています。**リスト1**で, 上下左右ななめに対称な要塞を描き, PCGに転送しています。



《写真1》巨大要塞に, 反陽子砲を発射!

《リスト1》C.Gコンパイラ(キャラクタ定義)のプログラム・リスト

```
10 '********************    C.G ｺﾝﾊﾟｲﾗ  VER 1.5  ﾀﾝｼｭｸﾊﾞﾝ    ********************
20 SCREEN0,0,1:WIDTH80:CLEAR 300,&HC000:DEFMAP=1:DEFINT X-Y
30 DIM D(10),DM(7):FOR A=1 TO 5:READ DM(A):NEXT  :RESTORE 180:NUMBER=0
40 READ J:ON J GOSUB80,80,80,60,80,350,380 :NUMBER=NUMBER+1:GOTO 40
50 FOR A=1 TO DM(J):READ X$:D(A)=VAL("&H"+X$):NEXT:RETURN
60 READ PTM:GOSUB50:P$="":FOR A=1 TO PTM:READ X$:P$=P$+CHR$(VAL("&H"+X$)):NEXT
70 GOSUB90:RETURN
80 GOSUB50:GOSUB90:RETURN
90 FOR C=0 TO 1:FOR B=-1 TO 1 STEP 2:FOR A=-1 TO 1 STEP 2:ON J GOSUB 110,130,140
,150,160
100 NEXT:NEXT:NEXT:RETURN
110 LINE(255+A*2*(D(2+(C=0))),127+B*(D(2+(C=1))))-(255+A*2*(D(4+(C=0))),127+B*(D
(4+(C=1)))),PSET,D(5):RETURN
120 PSET(255+A*2*(D(2+(C=0))),127+B*D((2+(C=1)))):A$=INPUT$(1):PSET(255+A*2*(D(4
+(C=0))),127+B*(D(4+(C=1)))):RETURN
130 LINE(255+A*2*(D(2+(C=0))),127+B*(D(2+(C=1))))-(255+A*2*(D(4+(C=0))),127+B*(D
(4+(C=1)))),PSET,D(5),,D(6):RETURN
140 PAINT(255+A*2*(D(2+(C=0))),127+B*(D(2+(C=1)))),D(3),D(4):RETURN
150 PAINT(255+A*2*(D(2+(C=0))),127+B*(D(2+(C=1)))),P$,D(3):RETURN
160 CIRCLE(255+A*2*(D(2+(C=0))),127+B*(D(2+(C=1)))),D(3),D(4),,,.5,PSET,D(5):RET
URN
170 DATA 5,6,4,3,5
180 DATA 1 , 0,40,40,40,7, 1 ,18,40,40,18,7, 3 ,0,0,5,7, 5 ,0,0,32,7,FFFF
190 DATA 5 ,0,0,1E,7,FFFF, 4 ,6,0,12,7,FF,55,FF,FF,AA,FF, 1 ,18,3F,7,19,7
200 DATA 1 ,10,3F,5,19,7, 4 ,6,F,32,7,FF,0,55,FF,0,AA, 1 ,3,1A,3,34,7
210 DATA 1 ,2,34,8,34,7, 1 ,8,34,0,3A,7, 3 ,0,21,2,7, 2 ,4,1A,A,3F,1,1111
220 DATA 1 ,2,11,2,16,2, 1 ,E,11,A,E,2, 4 ,6,0,0,7,0,55,0,0,AA,0
230 DATA 5 ,0,0,14,7,FFFF, 4 ,6,0,0,7,0,55,AA,0,AA,55, 5 ,0,0,14,2,FFFF
240 DATA 1 ,20,38,C,16,7, 5 ,1C,1C,7,7,FFFF, 5 ,24,2C,7,7,FFFF, 3 ,1C,1C,4,7
250 DATA 3 ,24,2C,4,7, 1 ,24,34,D,16,7, 4 ,6,1C,2D,7,FF,0,AA,FF,0,55
260 DATA 1 ,13,1D,1D,13,7, 1 ,19,25,25,19,7, 1 ,1F,2C,2C,1F,7, 3 ,2A,2A,7,7
270 DATA 4 ,6,17,1E,7,FF,AA,FF,FF,55,FF, 4 ,6,14,16,7,55,0,55,AA,0,AA
280 DATA 4 ,6,21,23,7,55,0,55,AA,0,AA, 1 ,10,6,15,9,6
290 DATA 4 ,6,5,3D,7,55,AA,FF,AA,55,FF, 1 ,24,34,35,23,0, 1 ,1E,37,19,3C,0
300 DATA 1 ,24,33,32,24,0, 2,4,1A,A,3F,4,3333,1 ,0,3F,F,3F,0, 1 ,18,39,1C,35,4
310 DATA 1 ,0,40,40,40,0, 1 ,3E,0,3E,A,0 , 6 , 3 ,1C,1C,3,7, 3 ,24,2C,3,7
320 DATA 1 ,3E,0,3E,A,0, 7,3,2,2,3,4,4,7,7 , F0,F1,FE,FF
330 DATA 070F1F1F1F1F47,070F1F1911131E47,E0F0F8F8F8F8E2,A070F89888C878E2
340 DATA 47679806012б1810,4067980601261810,E2E6196080641808,02E6196080641808
350 FOR A=0 TO 15:FOR B=0 TO 15:IMAGE(A*8+64,B*8+64),A+B*16:NEXT:NEXT
360 CH=0:FOR A=0 TO 2:FOR B=A TO 0STEP -1::FOR C=-1 TO 1 STEP 2:FOR D=-1 TO 1 ST
EP 2:CH=CH+1:P1=INT(8-C*(7.5-B))+INT(8+D*(5.5+A))*16:POKE &HC900+CH,P1:NEXT:NEXT
:NEXT:NEXT:RETURN
370 FOR A=1 TO 16:P=PEEK(&HC900+A):READ X,Y:IMAGE(X *8+64,Y *8+64),P:NEXT:RETURN
380 WIDTH40:DEFMAP=1:FOR A=1 TO 4:READ X,Y:FOR B=-1 TO 1 STEP 2:FOR C=-1 TO 1 ST
EP 2:PX=INT(8-B*(7.5-X)):PY=INT(8-C*(7.5-Y)):IMAGE(64+PX*8,64+PY*8),PEEK(&HC900+
A*4+B+(C+1)/2-2):NEXT:NEXT:NEXT:RETURN 390
390 POKE &HFFD8,&HA7:FOR A=0 TO 15:FOR B=0 TO 15:POKE &H4000+A+B*40,A+B*16:NEXT:
NEXT:FORA=1 TO 4:READ X$:D(A)=VAL("&H"+X$):NEXT
400 FOR A=1 TO 4:READ X$,Y$:IG$(D(A))=X$,Y$,X$:NEXT:LOCATE16,16:PRINT"LOADing MA
IN PROGRAM":RUN"
410 'Z80A(4MHz)=6809(1MHz): S1(2MHz *1CPU)=FM7(1MHz *2CPU): S1(1MHz)=X1(4MHz)
420 ' ｸﾞﾗﾌｨｯｸ を えがいているときに たいくつな ひとは , ミゾーン (わたしのがれは パイロット , シャオパイロン などの
430 'うた) を ながして ください .
440 'まず LIST 1 を うちこみ , SAVE します . つぎに LIST 2 を うちこみ SAVE します .
450 'そして LIST 1 を LOAD し ,RUN させます . キャラクタ が できると LIST 2 を じどうてきに
460 'LOAD し , RUN します .
```

★影さん, ジャンケンしようよ。せーの, ジャンケン, ポン!ほら, やっぱりパーをだした。(東京都文京区・次郎長三国志13才)……【編:よし, 私もやってみよう。ジャンケン, ポン!やっぱり!くくくくっ。影:?】

《リスト2》メイン・プログラム・リスト

```
10 RANDOMIZE TIME:CLS:WIDTH40:SCREEN 0,1,1:CLEAR 600,&HC780:DEFMAP=1:DEFINT A-L,
N-Z:PALETTE 3,0:COLOR7,,0
20 DIM ER(256),AD(256),VX(8),VY(8),PNT$(8),AD$(16),BX(4),BY(4),RS$(4),RE$(4),F(1
6),ADM(256),EN(25),PLMD(300)
30 FOR A=1 TO 4:READ X$,Y$:X$=CHR$(VAL("&H"+X$)):Y$=CHR$(VAL("&H"+Y$)):PNT$(A)=C
HR$(0)+X$+X$+CHR$(0)+Y$+Y$:PNT$(9-A)=PNT$(A):NEXT
40 FOR B=1 TO 16:FOR A=1 TO 16:AD$(B)=AD$(B)+CHR$(-&H11+A+B*16):NEXT:NEXT
50 P!=3.1415/4:FOR A=1 TO 4:READ BX(A),BY(A):RS!(A)=P!*((15-A*2) MOD 8):RE!(A)=P
!*((9-A*2) MOD 8):NEXT
60 GOSUB 570:PL(0)=0:PL(1)=2:PL(2)=10:PL(3)=2:PT(0)=2:PT(1)=6:PT(2)=2
70 FOR A=1 TO 8:READ VX(A),VY(A):NEXT:HS=10
80 FOR A=1 TO 10:READ PLX(A),PLY(A):NEXT:FOR A=1 TO 4:PNP$(A)="":READ PNPX(A),PN
PY(A):FOR B=1 TO 6:READ X$:PNP$(A)=PNP$(A)+CHR$(VAL("&H"+X$)):NEXT:NEXT:GOSUB 47
0
90 LBL=0:SC=0
100 CLS 2:GOSUB500
110 TIME$="00:00:01":INTERVAL3+CTO:ON INTERVAL GOSUB 220:INTERVAL ON:POKE &HFFE0
,4:SCREEN,0:POKE &HFE24,1
120 FOR A=1 TO 16:F(A)=1:NEXT
130 SOUND 7,&H35:SOUND 6,5:SOUND 2,0:SOUND 3,250:SOUND 11,0:SOUND 12,5:SOUND 13,
10:SOUND 8,0:SOUND 9,16
140 CT=CT-1:IF CT=0 THEN 170
150 CM=CM-1:IF CM=0 THEN GOSUB 210
160 IF DIE=1 THEN 350 ELSE 140
170 CT=CTO:K=PEEK(&HFFE0):IF K=&H80 THEN 260
180 LINE(X,T)-(X,U),PRESET:LINE(R,Y)-(S,Y),PRESET:X=(X+P+((K=&HB7)-(K=&HBE))*8)
MOD P:Y=(Y+Q+((K=&HBD)-(K=&HCD))*8) MOD Q
190 LINE(X,T)-(X,U),PSET,7:LINE(R,Y)-(S,Y),PSET,7:GOTO 150
200 CH=0:FOR A=0 TO 2:FOR B=A TO OSTEP -1::FOR C=-1 TO 1 STEP 2:FOR D=-1 TO 1 ST
EP 2:CH=CH+1:P1=INT(8-C*(7.5-B))+INT(8+D*(5.5+A))*16:POKE &HC800+CH,P1:NEXT:NEXT
:NEXT:NEXT:RETURN
210 CM=CMO:M=M*(-1)^((MX)H)+(MX(G)):N=N*(-1)^((MY)J)+(MY(I)):PUT@C(MX,MY),ER:MX=
MX+M:MY=MY+N:PUT@C(MX,MY),AD:RETURN
220 SCREEN,1:LINE(E1,E3-ENG)-(E2,E3-ENG-EE),PSET,0,BF:ENG=ENG-EE:SCREEN,SR:PL=(P
L+1)MOD 4:PALETTE 4,PL(PL):SOUND 3,310-60
230 IF(MX(H)*(MX)G)*(MY(J)*(MY)I) THEN VEC=INT(RND(1)*8+1):M=VX(VEC):N=VY(VEC)
240 IF ENG(0 THEN DIE=1:RETURN ELSE RETURN
250 PL=(PL+1) MOD 4:PALETTE 4,PL(PL):RETURN
260 SR=1:SCREEN,1:COLOR,,1:GOSUB420:CH=SCREEN(X¥16,Y¥8):PUT@C(MX,MY),ER:SR=0:SCR
EEN,0:LINE(R,U)-(X,Y),PSET,3:LINE(S,U)-(X,Y),PSET,3:COLOR,,0
270 SOUND 8,5:FOR A=1 TO 8:PAINT(R+20,U-1),PNT$(A),3:NEXT:PAINT(R+20,U-1),0,3:PS
ET(R+20,U-1),0:FOR A=1 TO 5:K=PEEK(&HFFE0):NEXT:SOUND 8,0
280 SR=0:SCREEN,0:LINE(R,U)-(X,Y),PSET,0:LINE(S,U)-(X,Y),PSET,0:COLOR,,0
290 PJ=PEEK(&HC800+CH):ON 2-F(PJ)-(PJ)12)*2 GOTO 310,300,320
300 SR=1:SCREEN,1:LINE(MX*16,MY*8)-(MX*16+256,MY*8+128),PSET,0,BF:GOSUB 490:SR=0
:SCREEN,0:GOTO 150
310 COLOR,,0:GOSUB450:GOSUB460:SR=1:SCREEN,1:GOSUB490:SC=SC+1:LOCATE30,7:PRINTSC
*100:SR=0:SCREEN,0:PUT@C(MX,MY),AD:POKE &HFFD8,&H67:POKE &H4000+X¥16+(Y¥8)*40,PE
EK(&HC900+PJ):GET@C(MX,MY)-(MX+15,MY+15),AD:BB=BB+1:F(PJ)=0:GOTO 150
320 IF BB(12 THEN 300
330 SOUND 8,8:INTERVAL OFF:X=MX*16+128:Y=MY*8+64:GOSUB410:PUT@C(0,0),ADM:GET@C(0
,0)-(15,15),AD:SCREEN,1:PUT@C(0,0),ER:SOUND 8,0:SOUND 9,0
340 FOR A=ENG+EE+2TO OSTEP -1::LINE(E1,E3-A)-(E2,E3-A),PSET,0:SC=SC+1:LOCATE30,7
:PRINTSC*100:NEXT:GOTO 100
350 INTERVALOFF:SCREEN,1:LINE(E1,E3-60)-(E2,E3),PSET,2,BF:PUT@C(MX,MY),ER:SOUND
8,8:M=1:N=1:MX=5:MY=5:SCREEN,0:FOR A=1 TO 7:SYMBOL(5+A,50+A),"GAME OVER",3,3,A,P
SET:SYMBOL(30+A,120+A),"ﾃﾞｶﾙﾁｬｰ",3,3,A,PSET:NEXT:POKE &HFFE0,&H44
360 COLOR,,1:SYMBOL(256,130),CHR$(&HF0)+CHR$(&HF1),2,2:SYMBOL(256,146),CHR$(&HFE
)+CHR$(&HFF),2,2:COLOR,,0
370 PUT@C(0,0),ADM:GET@C(0,0)-(15,15),AD:PUT@C(0,0),ER:SOUND 8,0:COLOR4,,0:LOCAT
E29,23:PRINT"PLAY : SPC";:COLOR7:INTERVAL 1:ON INTERVAL GOSUB250:INTERVAL ON
380 IF SC)HS THEN HS=SC
390 IF A$=" " THEN 90 ELSE FOR A=0 TO 10+RND(1)*40:GOSUB210:NEXT
400 A$=INKEY$:IF A$=CHR$(&H1B) THEN END ELSE 390
410 FOR A=1 TO 250 STEP 9:FOR B=1 TO 4:CIRCLE(X+BX(B)*A,Y+BY(B)*A*.43),A/1.4,A M
OD 7,RS!(B),RE!(B),,XOR:NEXT:NEXT:RETURN
420 FOR A=1 TO 16:SYMBOL(MX*8,MY*8+A*8-8),AD$(A),,,OR:NEXT:RETURN
430 LINE(R,S)-(T,U),PSET,7,B:FOR A=0 TO 5:LINE(R+A,T)-(R+A,U),OR,7,&H11:LINE(S-A
,T)-(S-A,U),OR,7,&H11:LINE(R,T+A)-(S,T+A),OR,7,&H11:LINE(R,U-A)-(S,U-A),OR,7,&H1
1:NEXT
440 LOCATE0,0:PRINTS:RETURN
450 SOUND 8,8:FOR A=1 TO 30:CIRCLE(X,Y),A,PT(A MOD 3):NEXT:FOR A=30 TO 1STEP-1:C
IRCLE(X,Y),A,0:NEXT:SOUND 8,0::RETURN
460 SR=1:SCREEN,1:LINE(MX*16,MY*8)-(MX*16+256,MY*8+128),PSET,0,BF:SR=0:SCREEN,0:
RETURN
470 GOSUB480:PSET(PLX(1),PLY(1)):FOR A=2 TO 10:LINE-(PLX(A)*6,PLY(A)*3),PSET,3:N
EXT:FOR A=1 TO 4:PAINT(PNPX(A)*6,PNPY(A)*3),PNP$(A),3:NEXT:PAINT(60,30),3,3:GET(
0,0)-(36,36),PLMD:RETURN
480 A$=CHR$(0):PAINT(R+5,T+5),0,7:PAINT(R+5,T+5),A$+CHR$(&HAA)+A$+A$+CHR$(&H55)+
A$,7:RETURN
490 GOSUB 480:FOR C=0 TO 2:FOR B=0 TO 2:XP=B*60+25:YP=C*60+25:PUT(XP,YP),PLMD,PS
ET:NEXT:NEXT:RETURN
500 M=1:N=1:MX=5:MY=5:X=84:Y=68:S=0:LBL=LBL+1 : CT=5:CM=5:P=600:Q=180:R=0:S=450:
T=0:U=200:G=2:H=10:I=3:J=8:DIE=0:SR=0:E1=480:E2=610:E3=180:PL=2:EE=2:BB=0:ENG=60
510 SCREEN0,1:LINE(R,T)-(S,U),PSET,7,B:A$=CHR$(0):PAINT(R+5,T+5),A$+CHR$(&HAA)+A
$+A$+CHR$(&H55)+A$,7:GOSUB490
520 LOCATE30,0:PRINT"HI-SCORE":LOCATE30,2:PRINTHS*100:LOCATE30,5:PRINT"SCORE":LO
CATE30,7:PRINTSC*100:LOCATE30,10:PRINT"LEVEL";LBL
530 LINE(E1,E3-ENG*0)-(E2,E3-ENG-EE),PSET,6,BF:SYMBOL(258,125),"FUEL",,,2,PSET
540 SCREEN,0:CIRCLE(546,148),60,7,,,.5:EE=1+INT(LBL/5)
550 LINE(S,0)-(639,198),PSET,7,B:PAINT(500,180),1,7:PUT@C(32,17),EN
560 CTO=LBL MOD 5+1:CMO=6-CTO:LOCATE0,0:RETURN
570 POKE &HFFD8,&HE7:FOR A=0 TO 15:FOR B=0 TO 15:POKE &H4000+A+B*40,A+B*16:NEXT:
NEXT
580 POKE &HFFD8,&HC7:CH=0:FOR A=0 TO 2:FOR B=A TO 0 STEP -1:FOR C=-1 TO 1 STEP 2
:FOR D=-1 TO 1 STEP 2:CH=CH+1:PX=INT(8-C*(7.5-B)):PY=INT(8+D*(5.5+A)):POKE &H400
0+PX+PY*40,0:POKE &HC900+CH,PX+PY*16:MID$(AD$(PY+1),PX+1,1)=CHR$(&H12)
590 NEXT:NEXT:NEXT:NEXT
600 FOR A=0 TO 255:POKE &HC800+A,0:NEXT:FOR A=1 TO 4:READ X,Y:FOR B=-1 TO 1 STEP
2:FOR C=-1 TO 1 STEP 2:P=INT(8-B*(7.5-X))+INT(8-C*(7.5-Y))*16:CH1=A*4+B+(C+1)/2-
2:POKE &HC800+P,CH1:MID$(AD$(INT(P/16+1)),P MOD 16+1,1)=CHR$(PEEK(&HC900+CH1))
610 NEXT:NEXT:NEXT
620 'POKE &HFFD8,&HE7:FOR A=0 TO 7:FOR B=0 TO 7:AD=&H80+A+B*8:IMAGE(A*8,B*8),AD:
POKE &H4000+A+B*40,AD:NEXT:NEXT
630 POKE &HFFD8,0:GET@C(0,0)-(15,15),AD:GET@C(0,0)-(15,15),ADM:PUT@C(0,0),AD:GET
@C(16,0)-(31,15),ER
640 CLS:COLOR6,,0:LOCATE0,3:PRINT"EMPTY":POKE&HFFD8,&HF7:POKE &H4001,&HF0:POKE &
H4002,&HF1:POKE&H4029,&HFE:POKE&H402A,&HFF:POKE&HFFD8,0:GET@C(0,0)-(4,4),EN:COLO
R7:RETURN
650 K=ASC(INKEY$+" "):PUT@C(X,Y),ER:X=X+(K=&H36)*(X(30)-(K=&H34)*(X)5)
660 Y=Y-(K=&H38)*(Y)5)+(K=&H32)*(Y(15):PUT@C(X,Y),AD:GOTO 650
670 DATA 20,02,88,22,55,AA,FF,FF,0,-1,1,0,0,1,-1,0
680 DATA 3,2,2,3,4,4,7,7
690 DATA 0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,0,-1,-1
700 DATA 0,0,0,9,9,9,9,0,0,0,9,9,0,9,9,0,11,11,0,9
710 DATA 3,1,00,FF,FF,00,FF,FF ,8,6,00,FF,55,00,FF,55 ,1,3,00,FF,55,00,FF,AA ,6,
8,00,FF,FF,00,00,00
720 POKE &HFFD8,&H44:STOP
730 '       630 COLOR,,0:GOSUB1000:SC=SC+0PRINTPRINT:SYMBOL(0,0),S:SYMBOL(1,1),SC
:640!=E+50:MX=INT(RND(1)*10+5):MY=INT(RND(1)*10+5:SCREEN,1:GOTO 200
```

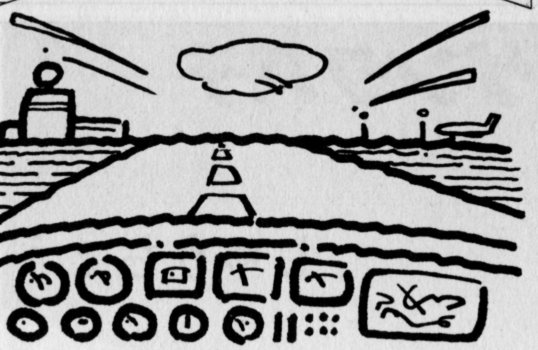
★お湯をかけて3分間。字が大きくなり，入力しやすくなります。(埼玉県東松山市・**桑原と名乗る福嶋と名乗る公塚**)……【**影**：どれどれ，3分間まってーと。よし！ムシャムシャ。**編**：あー！影さんがベーマガ食べてるー。】

SC-3000(LEVEL II)用

移植版

ランディング・シミュレーション

ロッカクヤキ



ベーマガ84年２月号のＲＸ－78用『ランディング・シミュレーション』の移植版です。

使いかた

飛行機をコントロールして，うまくかっ走路に着陸すればいいのです。しかし，燃料が少ししかないので，右上の文字が０になるまえに着陸してください。

スコアは燃料の残量です。

操作方法

Ａで下降，Ｚで上昇，＜＞で左右です。

あとがき

これくらいのプログラムなら，自分で解読しましょう！

ま夜中に，コーヒーをズルズルと音をたてて飲みながらベーマガを見ていると，なんとも知的な感じになってきて，なんとなく作ってしまったプログラムです。やはり２時間では，こんなところでしょう。

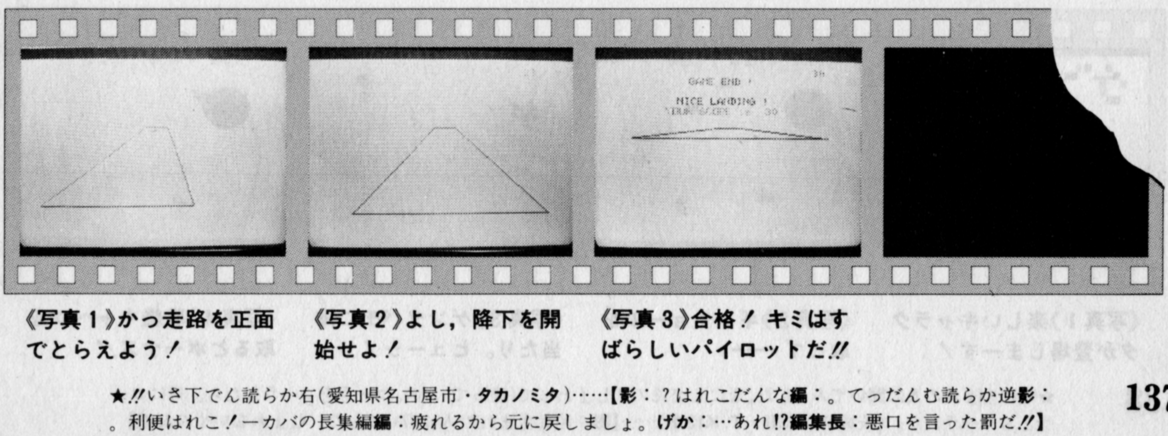
おそまつなプログラムですが，かんべんしてください。

CHECKER FLAG

Dr.D：移植版だが，シミュレーションのふんい気がよくでているな。もちろん，計算式がしっかりしとるからだが。ショート作品はこのような頭脳ゲームのほうがおもしろいかもしれん。

移植版 ランディング・シミュレーションのプログラム・リスト

```
10 SCREEN2,2:CLS
20 A=INT(RND(1)*150)+3:B=130:C=A+100:T
=70
30 K$=INKEY$
40 IFK$="A"THENB=B-3
50 IFK$=","THENA=A+2:C=C+2
60 IFK$="Z"THENA=A+4:B=B+1:C=C-4
70 IFK$="."THENA=A-2:C=C-2
80 A=A-1:B=B+1:C=C+1
90 T=T-1
100 IFA<0ORC>255ORB>190ORB<70ORT<0THEN
CLS:GOTO140
110 IFA<40ANDC>210ANDB<90THEN130
120 CLS:LINE(A,B)-(C,B),2:LINE-(140,70
):LINE-(120,70):LINE-(A,B):CURSOR200,1
0:COLOR13:PRINTT:GOTO30
130 CURSOR80,40:COLOR4:PRINT"NICE LAND
ING !"
135 CURSOR70,50:COLOR10:PRINT "YOUR SC
ORE is ";T+1
140 CURSOR90,20:COLOR6:PRINT"GAME END
!"
150 FORI=0TO1000:NEXT:END
```



《写真１》かっ走路を正面でとらえよう！

《写真２》よし，降下を開始せよ！

《写真３》合格！ キミはすばらしいパイロットだ!!

SC-3000

★!!いさ下でん読らか右(愛知県名古屋市・タカノミタ)……【影：？はれこだんな編：。てっだんむ読らか逆影：。利便はれこ！一カバの長集編編：疲れるから元に戻しましょ。げか：…あれ!?編集長：悪口を言った罰だ!!】

ゲンタバチ

しゅうちょう



■物　語

んん，朝日がまぶしい。いつもと変わらぬ目ざめ，と思ったら，いつのまにか自分が家の外に出ていて，しかも あ・り・ん・こ のように小さい。

そして，自分の体に紙がはりつけてある。その紙には――。

「やーい，ヤスッペ！ きみは今，ミクロの世界にいるんだぞ！ くやしかったらわしらを倒してみろよ，バーカ！ ゲンタバチより」

と，文章が書かれている。

人間の世界でも気にくわなかったゲンタバチ。なんとかやっつけられないかとあたりを見回すと，三つの風船がおいてあります。

さあ，風船につかまって，にっくきゲンタバチをやっつけてしまおう！

■ゲーム

赤い風船につかまっているのがヤスッペ，つまりあなたです。カーソル・キーの，上下左右で移動します。

ハマグリという名のカラスや，弓矢，ゲンタバチに当たると，風船が割れて落ちてしまいます。3回落ちると，ゲーム・オーバーです。

ゲンタバチをやっつけるには，ギンチョールを取って，ハチが青ざめている間にハチに当たればやっつけられます。ただし，青ざめてから約10秒以内にやっつけられないと，反対に追いかけられますのでご注意を。

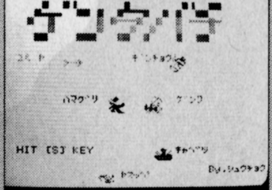
また，プレイしてから8秒ほどでゲンタバチが血相を変えておそってきますのでご用心。

なお，空中戦艦「キャベツ」を取ると，ラウンド・クリアのときに，キャベツを取った数×100のボーナスがでます。

ラウンド・クリアは，ハチを5匹倒せばいいのです。ラウンドが進むごとに，ヤスッペ以外の動きが速くなります。

■プログラム

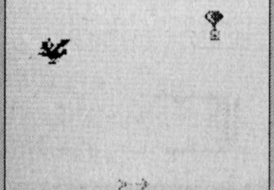
ベーマガ84年7月号の「SUPER JUMPER」(角田さん)のサウンドに刺激されて，それに近づくよう努力しました。ベーマガのプログラムはほんとうに参考になります。感謝！



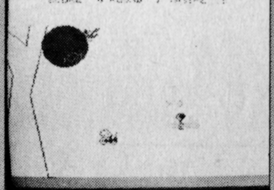
《写真1》楽しいキャラクタが登場しまーす！



《写真2》ギンチョールを取って――



《写真3》ゲンタバチに体当たり。ヒューッ！



《写真4》戦艦キャベツを取るとボーナス!!

★昭和生まれの人に聞いてみました。なにしてんの？しょわって(座って)んの。コーラをコーラしたら，母にコーラとおコーラれた。(茨城県潮来町・T.K13才)……【影：昭和生まれの人に言いました。しょわないやつだ!!】

ゲンタパチのプログラム・リスト

```
10 MAG1:GOSUB1350:GOSUB960
20 GOSUB1480:ERASE
30 REM ~~~~ ｼｮｷｾｯﾃｲ ~~~~
40 SC=0:YA=3:BO=0:RO=1:F=0:AS=15:DIMN(
31),M(31):N(29)=-10:N(28)=10:M(30)=-10
:M(31)=10:N(0)=0:AIS=15
50 X=230:Y=170:A=55:B=50:GI=10:HA=250:
UA=10:KI=13:CA=255:MG=1
60 TIME$="00:00:00"
70 REM ~~~ SCORE ﾋｮｳｼﾞ ~~~~~
80 IFF=5THEN860
90 BLINE(0,0)-(255,20),15,BF
100 COLOR1:CURSOR40,0:PRINT"SCORE ";SC
;" ROUND ";RO;" YASSFE ";YA
110 IFYA=0THEN1600
120 REM ~~~~~ ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ ~~~~
130 K$=INKEY$:IFK$=""THENK=0:GOTO150
140 K=ASC(K$):IFK>32THENK=0
150 X=X+N(K):Y=Y+M(K)
160 IFX>=250THENX=250
170 IFX<=10THENX=10
180 IFY>=165THENY=165
190 IFY<=10THENY=10
200 SPRITE0,(X,Y),11,6
210 IFMG=0THEN710
220 IFX+16>=A ANDX-16<=A ANDY+16>=B AN
DY-16<=BTHEN620
230 IFX+16>=GI ANDX-16<=GI ANDY+16>=GE
ANDY-16<=GETHENBEEF:GOTO690
240 IFTIME$>="00:00:08"THEN560
250 IFX+16>=HA ANDX-16<=HA ANDY+16>=HB
ANDY-16<=HBTHEN620
260 IFX+16>=CA ANDX-16<=CA ANDY+16>=CB
 ANDY-16<=CBTHENBO=BO+1:CA=250:BEEF
270 IFX+16>=UA ANDX-16<=UA ANDY+16>=UB
ANDY-16<=UBTHEN620
280 Z=INT(RND(1)*4)+1
290 ONZGOTO300,310,320,330
300 A=A+AS:GOTO540
310 A=A-AS:GOTO550
320 B=B-AS
330 B=B+AS
340 IFA>=230THENA=230
350 IFA<=30THENA=30
360 IFB>=145THENB=145
370 IFB<=30THENB=30
380 IFGI=10THENGE=INT(RND(1)*145)+20
390 IFHA=250THENHB=INT(RND(1)*145)+20
400 IFUA=10THENUB=INT(RND(1)*145)+20
410 IFCA=255THENCB=INT(RND(1)*165)+10
420 IFCA<=10THENCA=255
430 SPRITE31,(CA,CB),31,1:CA=CA-AS
440 GI=GI+AS
450 IFGI>=250THENGI=10
460 SPRITE20,(GI,GE),19,4
470 HA=HA-10
480 IFP=1THEN500
490 SPRITE25,(HA,HB),23,1:P=1:GOTO 540
500 SPRITE25,(HA,HB),27,1:P=0
510 IFHA<=ASTHENHA=250
520 UA=UA+AS:IFUA>=250THEN UA=10
530 SPRITE8,(UA,UB),35,10
540 SPRITE5,(A,B),3,KI:GOTO130
550 SPRITE5,(A,B),7,KI:GOTO 130
560 REM ~~~~~ ｼﾞｶﾝﾃﾞｰｽ !!! ~~~~~
570 IFA>=XTHENA=A-AIS
580 IFA<=XTHENA=A+AIS
590 IFB>=YTHENB=B-AIS
600 IFB<=YTHENB=B+AIS
610 KI=2:GOTO340
620 REM ~~~~ ﾔｽｯﾍﾟ ﾔﾗﾚﾀ ~~~~
630 FORI=270TO10STEP-8
640 SOUND1,I*10,10
650 NEXT:YY=180-Y:KI=13:A=20:B=20
660 FORJ=1TOYY STEP3
670 SPRITE0,(X,Y+J),15,6
680 NEXT:SOUND0:YA=YA-1:KI=13:SPRITE31
,(CA,CB),31,15:GOTO50
690 REM ~~~~ ｷﾞﾝﾁｮｰﾙ ﾄｯﾀ ~~~~~
700 TIME$="00:00:00"
710 MG=0:KI=4:GI=10
720 IFTIME$>="00:00:10"THENMG=1:KI=13:
SPRITE5,(A,B),7,KI:GOTO 130
730 IFX+8>=A ANDX-8<=A ANDY+8>=B ANDY-
8<=BTHEN750
740 GOTO250
750 REM ~~~~ ｹﾞﾝﾀ ﾔﾗﾚﾀ ~~~~
760 BB=180-B:M=1
770 RESTORE 820
780 FORI=1TO6:READQ,W,E
790 FORD=0TOE
800 SOUND1,Q,15:SOUND2,W,15
810 NEXT:SOUND0:NEXT
820 DATA262,262,5,262,262,2,262,262,2,
330,196,5,392,165,5,523,131,5
830 FORJ=1TOBBSTEP3
840 SPRITE5,(A,B+J),3,6
850 NEXT:SOUND0:SC=SC+100:F=F+1:SPRITE
31,(CA,CB),31,15:GOTO50
860 REM ~~~ ROUND ｸﾘｱ ~~~~~
870 RO=RO+1:F=0:SC=SC+BO*100:AS=AS+5
880 COLOR4:CURSOR50,100:PRINT"ROUND CL
EAR BONUS ";BO;" *100"
890 RESTORE 940
900 FORI=1TO19:READQ,W,E
910 FORD=0TOE
920 SOUND1,Q,15:SOUND2,W,15
930 NEXT:NEXT:SOUND0:AIS=AIS+5
940 DATA330,262,2,349,294,2,392,330,2,
330,262,2,294,247,2,330,262,2,349,294,
2,294,247,2,330,262,2,349,294,2,392,33
0,2,330,262,2,294,247,2,330,262,2,349,
294,2,294,247,2,262,262,5,392,196,5,52
3,131,5
950 BLINE(48,95)-(255,120),15,BF:TI=TI
-10:GOTO50
960 REM ~~~~~~ ﾀｲﾄﾙ ｶﾞﾒﾝ ~~~~~~~
970 SCREEN2,1:COLOR,15:CLS:PRINT
980 COLOR12:PRINTTAB(5);" ▀ ▀▌
"
990 COLOR2:PRINTTAB(5);" ▀▀▀ ▀▀ ▀
"
1000 COLOR3:PRINTTAB(5);"▀ ▀ ▀
"
1010 COLOR7:PRINTTAB(5);" ▀ ▀
"
1020 COLOR5:PRINTTAB(5);" ▀▀ ▀▀▀
"
1030 PRINTCHR$(15);
1040 CURSOR200,170:COLOR4:PRINT"By.ｼｭｳ
ﾁｮｳ"
1050 CURSOR30,150:PRINT"HIT [S] KEY"
1060 S=200:FORI=1TO100STEP 7
1070 IFINKEY$="S"THEN1290
1080 SPRITE0,(200-I,100),11,6
1090 SPRITE2,(240-I,100),7,13
1100 SPRITE3,(65+I,60),19,4
1110 SPRITE4,(250-I,150),31,1
1120 SPRITE5,(1+I-30,60),35,10
1130 NEXTI
1140 FORI=1TO99STEP10:SPRITE1,(200-I,1
00),23,1
1150 FORG=1TO30:NEXT:SPRITE1,(200-I,10
0),27,1:FORJ=1TO30:NEXT:NEXT
1160 FORI=270TO10 STEP-8
1170 SOUND1,I*10,10:NEXT
1180 FORJ=1TO70STEP3
1190 SPRITE0,(100,100+J),15,6
1200 NEXT:SOUND0
1210 CURSOR120,175:COLOR8:PRINT"ﾔｽｯﾍﾟ"
1220 CURSOR70,100:COLOR1:PRINT"ﾊﾏｸﾞﾘ"
1230 CURSOR170,100:COLOR13:PRINT"ｹﾞﾝﾀ"
1240 CURSOR170,150:COLOR1:PRINT"ｷｬﾍﾞﾂ"
1250 CURSOR30,60:COLOR10:PRINT"ﾕﾐ ﾔ"
1260 CURSOR130,60:COLOR4:PRINT"ｷﾞﾝﾁｮｳﾙ
"
1270 IFINKEY$="S"THEN1290
1280 GOTO1270
1290 RESTORE1340
1300 FORI=1TO8:READ Q,W,E
1310 FORD=0TOE
1320 SOUND1,Q,15:SOUND2,W,15
1330 NEXTD:SOUND0:NEXT
1340 DATA392,330,5,349,294,5,330,262,1
0,294,196,2,330,196,2,349,220,2,294,24
7,2,262,262,5:RETURN
1350 REM ~~~ ｷｬﾗ DATA ﾖﾐｺﾐ ~~~
1360 RESTORE1380
1370 FORI=0TO35:READD$:PATTERNS#I,D$:N
EXTI
1380 DATA06394844828178D4,3B54AEAFAFAE
5439,000080414122B26A,E667FFFFF772A814
1390 DATA0000010202844B56,67E6FFFFEF4E
1528,609C122241811E20,DC2A75F5F5752A9C
1400 DATA070D1B1B0D060301,010001020201
0203,E0F0F8F8F0E0C080,8080C020A0C0A0E0
1410 DATA0000000000000000,2B7C89440221
0203,0000000000000000,084C0410A0C4ACE0
1420 DATA0000000304081325,4991C1B08C42
231E,001038F47C388CC4,E43810A0C0800000
1430 DATA00000404 3A3B3B7E,1D2FFF3F0702
0107,0000001F1E7C78E0,CCDCFCF0E0804080
1440 DATA02072F1F8E447A2C,1F3F7FCF1B39
3D00,0000800000000C1C,FCF8E080C0E0F0FC
1450 DATA0003070321512B17,FFFF763F1F00
0000,0080E042C54AD4DE,FFFFDBFFFE000000
1460 DATA00000000080C0703E,70C080000000
0000,00000000180C06FF,060C180000000000
1470 RETURN
1480 REM ~~~~~ ｹﾞｰﾑ ｶﾞﾒﾝ ~~~~~
1490 SCREEN1,1:CLS
1500 CURSOR10,10:PRINT"ｵﾏﾁ--------!!"
1510 SCREEN2,1:COLOR,15:CLS
1520 LINE(0,180)-(255,191),10,BF
1530 LINE(40,180)-(25,100),6
1540 LINE-(40,30):LINE(0,180)-(10,80)
1550 LINE-(0,50):LINE(0,30)-(22,50)
1560 LINE-(25,30)
1570 CIRCLE(55,50),20,6,1,0,1,BF
1580 PRINTCHR$(15);
1590 RETURN
1600 REM ~~~~~ GAME OVER ~~~~~
1610 COLOR2:CURSOR70,100:PRINT"GAME OV
ER"
1620 COLOR4:CURSOR70,130:PRINT"PLAY AG
AIN [Y/N]"
1630 RESTORE1680
1640 FORI=1TO7:READQ,W,E
1650 FORD=0TOE
1660 SOUND1,Q,15:SOUND2,W,15
1670 NEXT:SOUND0:NEXT
1680 DATA523,262,5,392,330,2,392,330,2
,415,349,5,392,330,10,494,294,5,523,33
0,5
1690 IFINKEY$="Y"THEN20
1700 IFINKEY$="N"THENEND
1710 GOTO 1690
```



★これからOFにのったナイコンには，希望のパソコンをプレゼントすることにしたら？いや，してほしい。(滋賀県伊香郡・**ガウハレッシーのBF**)……【**影**：それもいいけど，その前に編集部員を大金持ちにしよう!!】

SMC-777/C用

THE ドウドウMEN

小路のゼッペキ



遊びかた

カーソル・パドルで上下左右に動いて，スペース・キーで自分の持っている棒で相手をたたきます。もちろん，相手もたたいてくるので，注意してください。

3回たたかれると，終わりです。ピンク色が，あなたです。

プログラムのしくみ

自分を動かすのにPADDLE関数を使っています。これは，INKEY＄文より速いのです。

プログラムはオールBASICなので，ふつうに入力してください。

CHECKER FLAG

影：こ，こんにゃろ～!!

編：ふふ，またもやゲームに熱中してますね。どれどれ，ふ～ん，相手を思いっきりたたくゲームですね。ねっ，影さん！

影：がぎぐげごげこ～!!

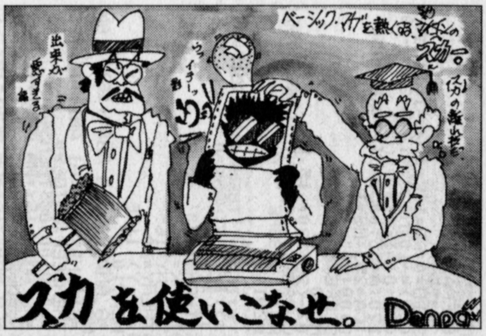
編集長：ゲームに熱中するのもいいが，仕事を忘れてはいかんぞ！

影：こ，この～，編集長め～!!(ドキッ)



by つーさん

評…おっ、つぐ美が主役(影)

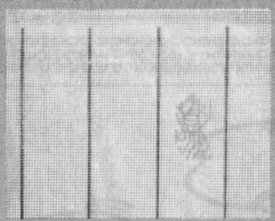


by 野比のび太

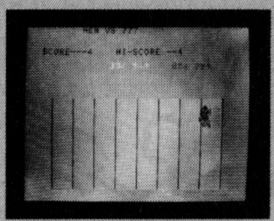
評…表情がユニークだね!!(編)



《写真1》タイトル画面



《写真2》ファイト！　思いっきり相手をたたけ！



《写真3》あんたの負け！く，くそー!!



《写真4》思わずコーフンのゲームでした

★「よく見れば作りかけてたプログラム，見れば見るほど悪く見える」あきっぽいプログラマーの心理をよくついた作品です。(大阪府堺市・戸部竜也12才)……【Dr.D：たしかにそのとおりだ。まあ，最後までガンバレ！】

THE ドウドウMENのプログラム・リスト

```
10 '-----Dou Dou Men...-----
20 '-----------1984.8.22-----
30 '---------------By.Noguso--
40 CONSOLE 40:GOSUB *SET
50 '--------ショキ セッテイ--------
60 RESTORE 780:FOR I=0 TO 23:READ H,CH$:DEF FONT H,CH$:NEXT 'DATA ヨミコミ
70 WIPE:INPUT "You name input   ",MA$
80 CCLEAR:GCLEAR 13:BOXF (40,80)-(280,184),11
90 FOR I=40 TO 280 STEP 30:LINE(I,80)-(I,184),12:NEXT
100 CCOLOR 4:PRINT (10,0) MA$;" VS 777"
110 DEF INT A-Z:CONSOLE 40
120 G$="@#■$%■^&":TEK$="*(■)_■=+":TMEN$="<>■,.■?¥"
130 C$="  ■  ■  ":G1$="[]■{}■「」"
140 '
150 X=20:Y=15:Q=0:W=0:TX=16:TY=15:SC=0:E=0
160 GOSUB *FI
170 '----------MAIN-----------
180 A=PADDLE:S=SHOT(0)
190 IF A=7 THEN X=X-1:IF X<5 THEN X=5
200 IF A=3 THEN X=X+1:IF X>33 THEN X=33
210 IF A=1 THEN Y=Y-1:IF Y<10 THEN Y=10
220 IF A=5 THEN Y=Y+1:IF Y>20 THEN Y=20
230 IF S=-1 THEN GOSUB *GMEN
240 CCOLOR 5:PRINT (X,Y) G$:SOUND "s2o1ea","bg","Aa":FOR I=1 TO 20:NEXT :PRINT (X,Y) C$
250 GOSUB 280
260 GOTO 180
270 '------------TEKI ZACO-----------
280 R=IRND(12)
290 IF R=0 THEN TX=TX-1:IF TX<5 THEN TX=5
300 IF R=1 THEN TX=TX+1:IF TX>35 THEN TX=35
310 IF R=2 THEN TY=TY-1:IF TY<10 THEN TY=10
320 IF R=3 THEN TY=TY+1:IF TY>20 THEN TY=20
330 IF R=4 OR R=5 OR R=6 THEN GOSUB *TMEN
340 IF R>7 THEN GOSUB 370
350 CCOLOR 4:PRINT (TX,TY) TEK$:SOUND "s2o1ed","CD","AB":PRINT (TX,TY) C$
360 RETURN
370 IF TX<X THEN TX=TX+1:IF TX>35 THEN TX=35
380 IF TX>X THEN TX=TX-1:IF TX<5 THEN TX=5
390 IF TY>Y THEN TY=TY-1:IF TY<10 THEN TY=10
400 IF TY<Y THEN TY=TY+1:IF TY>20 THEN TY=20
410 RETURN
420 *TMEN'---------TEKI MEEN!!!---------
430 CCOLOR 4:PRINT (TX,TY) TMEN$:SOUND"S1o3CDE","e8d8c","EDC":CCOLOR 5:PRINT (X,Y) G$
440 FOR I=-2 TO 2:IF TX+2=X AND TY+I=Y THEN GOSUB *YARA ELSE NEXT
450 FOR I=-2 TO 2:IF TX+1=X AND TY+I=Y THEN GOSUB *YARA ELSE NEXT
460 FOR I=-2 TO 2:IF TX+3=X AND TY+I=Y THEN GOSUB *YARA ELSE NEXT
470 FOR I=-2 TO 2:IF TX-2=X AND TY+I=Y THEN GOSUB *YARA ELSE NEXT
480 FOR I=-2 TO 2:IF TX-1=X AND TY+I=Y THEN GOSUB *YARA ELSE NEXT
490 FOR I=-2 TO 2:IF TX=X AND TY+I=Y THEN GOSUB *YARA ELSE NEXT
500 PRINT (TX,TY) C$:PRINT (X,Y) C$:RETURN
510 *YARA:SOUND"s1dedc","gdfe","aeef":PAUSE 5:PRINT (TX,TY) C$:PRINT (X,Y) C$:X=IRND(28)+5:Y=IRND(10)+10:TX=IRND(28)+5:TY=IRND(10)+10:W=W+1:CCOLOR 6:PRINT (12,9) "イッポン!! 777 ノ カチ!":PAUSE 10:PRINT (12,9) STRING$(17," "):IF W=3 THEN *TEND
520 GOSUB *FI:RETURN
530 '----------MY MEEN------------
540 *GMEN:CCOLOR 4:PRINT (TX,TY) TEK$:CCOLOR 5:PRINT (X,Y) G1$:SOUND "s1o3c8d8g8","CDE","GFE"
550 FOR I=-2 TO 2:IF X-2=TX AND Y+I=TY THEN GOSUB *TYARA ELSE NEXT
560 FOR I=-2 TO 2:IF X-1=TX AND Y+I=TY THEN GOSUB *TYARA ELSE NEXT
570 FOR I=-2 TO 2:IF X+1=TX AND Y+I=TY THEN GOSUB *TYARA ELSE NEXT
580 FOR I=-2 TO 2:IF X+2=TX AND Y+I=TY THEN GOSUB *TYARA ELSE NEXT
590 FOR I=-2 TO 2:IF X+3=TX AND Y+I=TY THEN GOSUB *TYARA ELSE NEXT
600 FOR I=-2 TO 2:IF X=TX AND Y+I=TY THEN GOSUB *TYARA ELSE NEXT
610 PRINT (TX,TY) C$:PRINT (X,Y) C$:RETURN
620 *TYARA
630 SOUND"s1cde","B4","GeB":PAUSE 5:PRINT (TX,TY) C$:PRINT (X,Y) C$:X=IRND(28)+5:Y=IRND(10)+10:TX=IRND(28)+5:TY=IRND(10)+10:E=E+1:SC=SC+IRND(10):CCOLOR 6:PRINT (12,9) "イッポン !!";MA$;"ノ カチ !":PAUSE 10:PRINT (0,9) STRING$(31," "):IF SC>HS THEN HS=SC
640 GOSUB *FI:RETURN
650 *FI:CCOLOR 7:PRINT (14,11) "ファイト !!!!":CCOLOR 4:PRINT (TX,TY) TEK$:CCOLOR 5:PRINT (X,Y) G$:PAUSE 5:PRINT (14,11) "         ":PRINT (TX,TY) C$:PRINT (X,Y) C$
660 CCOLOR 2:PRINT (3,3) "SCORE---";SC:CCOLOR 4:PRINT (16,3) "HI-SCORE --";HS:CCOLOR 7:PRINT (15,5) E;"カイ カッタ":CCOLOR 1:PRINT (26,5) W;"カイ マケタ":RETURN
670 *TEND'------------GAME OVER-----------
680 FONT RESET:CCOLOR 1:PRINT (26,5) W;"カイ マケタ":BOXF (40,80)-(280,184),0
690 CCOLOR 4:FOR I=1 TO 10:PRINT (12,10) LEFT$("GAME OVER",I);:BEEP:NEXT :PAUSE 5
700 CCOLOR 5:FOR I=1 TO 10:PRINT (12,12) LEFT$("YOU SCORE=",I);:BEEP:NEXT :PRINT (22,12) SC:PAUSE 5
710 CCOLOR 3:FOR I=1 TO 18:PRINT (15,20) LEFT$("モウイチド シマスカ? [Y/N]",I);:BEEP:NEXT
720 A$=INKEY$(2)
730 IF A$="Y" OR A$="y" THEN GOTO 60
740 IF A$="N" OR A$="n" THEN LOCATE(0,23):FOR I=1 TO 24:PRINT :NEXT :GCLEAR :END
750 GOTO 720
760 END
770 '---------CHR. DATA------
780 DATA 64,"81838F5D5B4E4F27",35,"81C1F1BADA72F2E4"
790 DATA 36,"21121F030206050F",37,"8448784040E0A0F0"
800 DATA 94,"1E1C1C3C381C7848",38,"7838383C1C381E12"
810 DATA 91,"01030f1d1e0b0c06",93,"80c0f0b878d03080"
820 DATA 123,"010a0c1617113347",125,"80e03068e888cc62"
830 DATA 162,"ce8e1f3c3d1f1c1e",163,"f3f1f1fcbcf8307c"
840 DATA 42,"03070F397163379F",40,"80C0E1E12D2939ED"
850 DATA 41,"58577817149FABCA",95,"61A264B8B0F0A8A8"
860 DATA 61,"FA8204692A120404",43,"A4A292823E488D87"
870 DATA 60,"03070F397163371F",62,"80C0E0602C2838EC"
880 DATA 44,"1712785C5D5F9F2F",46,"A0B82C6662E2E1E1"
890 DATA 63,"4A8A12A27C214784",92,"F1E9B4B4B2214444"
900 *SET'-------------セツメイ---------------------
910 WIPE:CURSOR OFF :CCOLOR 2:PRINT (12,24) "The ドウ・ドウ":FOR I=1 TO 20:PRINT :SOUND "s1cdefabcge","cbdgefbcd","cbdgebagd":NEXT
920 DRAW"Z1C2m10,100M10,160M40,160M40,130M70,160M100,130M100,160M130,160M130,100M10,100"
930 DRAW "C3m140,100M140,160M180,160M180,150M160,150M160,140M180,140M180,130M160,130M160,120M180,110M180,100M140,100"
940 DRAW "C4m185,100M185,160M195,160M195,150M250,160M250,100M240,100M240,110M185,100"
950 DRAW"m15,110P2,2m145,110P3,3m190,110P4,4":CCOLOR 2:PRINT (15,21)"By. Noguso"
960 CCOLOR 7,0,3:PRINT (15,23) "Hit Any Key !!!":EVAL INKEY$(1)
970 SOUND "s15C4C4C4D8C4C4C4C8D8C4C4C4D4C1":RETURN
980 '---------By.noguso---------~
```

SMC-777

★|||||||||||||||| こら，つめを切ったらここでといでいきなさい！（京都市・江塚利繁14才）……【影：この下にはかくれキャラがあるんだ。消しゴムを用意して，ゴシゴシと——ほら，でてきただろ裏ページの文字が！】

VIC-1001用

BACURA (バクラ)

浜田　正弘



ゼビウスのバキュラ（くるくる回る板）を見て感動したので，VICにやらせてみました。バクラのデータをマシン語で書きかえているので，けっこうきれいに仕上がりました。

⊡と⊡のキーでトーロイドを動かし，バクラをよけながら＄を取ってください。7秒以上＄を取らないと，TIME OVERでトーロイドの色が不気味になり(マルチ・カラー)，目も当てられないほどバクラが現れてくるようになります。

それから，100点ごとにトーロイドは前にでてつらなり，難しくなります。

これはゲームとはいえ，ほとんどデモのようなものなので，好きに改造してください。

P．S．　POKE650，255で，キーのオート・リピートができるようになります。

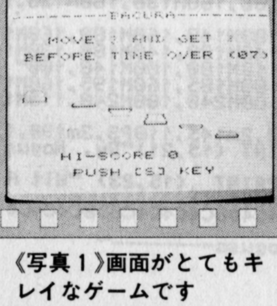
CHECKER FLAG

Dr.D：ほほう，キレイな画面だな。キャラクタをマシン語で動かしてるんだが，このテクニックはVICならではのものだ。

編：どうしてどうして，日本ではあまり人気のないマシンですが，アメリカではすごいんですよ。この作品を見れば，わかるでしょ？　VICユーザー，ガンバレ!!

《リスト1》キャラクタ定義のリスト。さきにこのプログラムを入力し，セーブしておく

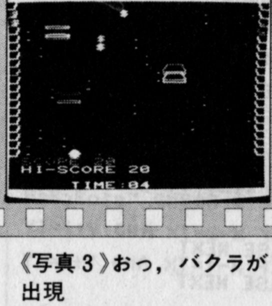
```
50 REM SYS7020:SYS7067
100 FORA=7020TO7166:READD:POKEA,D:NEXT
105 REM*****(7020)****
110 DATA162,167,189,228,150,157,250,150,202,208,247,162,229,189,255,149
120 DATA157,21,150,202,208,247,162,167,189,228,30,157,250,30,202,208
130 DATA247,162,229,189,255,29,157,21,30,202,208,247,96,0,0
140 REM**(7067)*****
150 DATA162,32,189,0,28,157,0,29,202,208,247,162,32,189,32,28
160 DATA157,0,28,202,208,247,162,32,189,64,28,157,32,28,202,208
170 DATA247,162,32,189,96,28,157,64,28,202,208,247,162,32,189,128
180 DATA28,157,96,28,202,208,247,162,32,189,160,28,157,128,28,202
190 DATA208,247,162,32,189,192,28,157,160,28,202,208,247,162,32,189
200 DATA224,28,157,192,28,202,208,247,162,32,189,0,29,157,224,28
210 DATA202,208,247,96,0,0
```



《写真1》画面がとてもキレイなゲームです



《写真2》はじめはゆっくりと＄が現れてきます



《写真3》おっ，バクラが出現



《写真4》おおっ，こりゃたいへんだヨー!!

★友達の井手上君，荒木君，そして僕。3人ベーマガ愛読者。僕が宣伝したんヨ！ガンバレ，ベーマガ!!（熊本市・吉井誠也12才）……【影：ありがとう！読者の声援をうけて，影はさっそうと行く!!編：どこへ？影：トイ○。】

```
220 FORA=7167TO7431:READD:POKEA,D:NEXT
230 DATA0,0,63,32,32,96,64,64,64,192,128,128,255,255,0,0
240 DATA0,0,252,4,4,6,2,2,2,3,1,1,255,255,0,0
250 DATA0,255,128,128,128,128,128,128,128,128,128,128,128,128,255,0
260 DATA0,255,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,255,0
270 DATA0,0,255,255,128,128,192,64,64,64,96,32,32,63,0,0
280 DATA0,0,255,255,1,1,3,2,2,2,6,4,4,252,0,0
290 DATA0,0,0,255,128,255,128,128,64,64,32,32,63,0,0,0
300 DATA0,0,0,255,1,255,1,1,2,2,4,4,252,0,0,0
310 DATA0,0,0,0,0,255,128,255,64,32,31,0,0,0,0,0
320 DATA0,0,0,0,0,255,1,255,2,4,248,0,0,0,0,0
330 DATA0,0,0,0,0,0,255,128,255,0,0,0,0,0,0,0
340 DATA0,0,0,0,0,0,255,1,255,0,0,0,0,0,0,0
350 DATA0,0,0,0,0,31,32,64,255,128,255,0,0,0,0,0
360 DATA0,0,0,0,0,248,4,2,255,1,255,0,0,0,0,0
370 DATA0,0,0,63,32,32,64,64,128,128,255,128,255,0,0,0
380 DATA0,0,0,252,4,4,2,2,1,1,255,1,255,0,0,0
390 DATA0,0,0,63,32,32,64
400 FORI=7464TO7503:READJ:POKEI,J:NEXT
410 DATA24,102,66,153,153,66,102,24
420 DATA24,52,52,106,106,52,52,24
430 DATA24,24,24,24,24,24,24,24
440 DATA24,44,44,86,86,44,44,24
450 DATA0,0,0,8,0,0,0,0
```

《リスト 2》メイン・プログラムのリスト。　ゲームのしかたは，リスト 1 をロード／ランのあと，リスト 2 をロード／ランします。

```
1 POKE55,0:POKE51,0:POKE52,27:POKE56,27
2 HS=0
3 A$(1)="@B■■■AC":A$(2)="DF■■■EG":A$(3)="HJ■■■IK":A$(4)="LN■■■MO":A$(5)="PR■■■QS
"
4 A$(6)="TV■■■UW":A$(7)="XZ■■■Y[":A$(8)="¥↑■■■]←"
5 Y$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■":POKE36869,255
6 T=0:Q=0:E=0:SC=0
7 FORI=36874TO36877:POKEI,0:NEXT:POKE36878,15:Z=36
30 V=7680:M=384+22:C=38400:FORI=7499TO7507:POKEI,0:NEXT:POKE7500,12
55 GOSUB600:FORI=VTOV+21:POKEI,160:NEXT:FORI=8097TO8185:POKEI,160:NEXT:GOSUB400
60 POKE7680,3:POKE7701,1:POKE38400,3:POKE38421,3:TI$="000000"
100 P=PEEK(197):N=200+Q:IFP=45THENM=M-1:N=INT(RND(1)*10)+210+Q
105 IFT=0ANDTI$="000007"THENT=1:Q=30:GOSUB700:REMPRINTY$;"■■■■■■TIME OVER";:GOS
UB700
110 IFT=0THENPRINTY$;"■■■■■■TIME:"RIGHT$(TI$,2);
115 IFP=22THENM=M+1:N=INT(RND(1)*10)+210+Q
120 POKE36875,N:Z=Z+1:POKEV+M,Z:POKEC+M,1:SYS7020:IFZ=40THENZ=36
121 IFRND(1)>.5THENPOKE36878,(INT(RND(1)*255)OR15)
125 IFRND(1)<.3THENPOKEV+INT(RND(1)*22)+22,164
126 S=INT(RND(1)*22)+22:POKEV+S,41:POKEC+S,9
128 IFT=1THENGOSUB150:POKEC+22+M,10
129 IFPEEK(V+M)<>32GOTO200
130 IFRND(1)<SC/100THENGOSUB150
140 SYS7067:GOTO100
150 PRINT"■■■"SPC(INT(RND(1)*22))LEFT$("■■■■■■",INT(RND(1)*9))A$(INT(RND(1)*9))
:RETURN
200 P=PEEK(V+M):IFP<32THENL=V+M+22:GOTO500
210 IFP=164THEN:FORI=1TO5:POKE36876,INT(RND(1)*128)+128:GOSUB300:NEXT:TI$="00000
0"
230 POKEC+M,0:GOTO130
300 SC=SC+2:GOSUB400:POKEC+M,I:POKE36876,0:RETURN
400 PRINTY$"■■■■■SCORE"SC:IFSC/100=INT(SC/100)THENM=M-22
403 IFHS<SCTHENHS=SC
405 PRINTY$"■■■■HI-SCORE"HS
410 RETURN
500 POKE36877,200:FORI=15TO0STEP-.5:POKEL,214:POKEL,219:POKEL,170:POKE36878,I:NE
XT
505 POKEL,160:PRINTLEFT$(Y$,8)"■■■■■GAME OVER"
510 PRINT"■■■■■■■■■PUSH ■SPASE ■KEY■":GETA$:IFA$=" "GOTO3
520 SYS7067:GOTO505
600 POKE36879,27:PRINT"■■■---------BACURA---------"
610 Z=36:PRINT"■■■■■MOVE ■■■ AND GET $"
620 PRINT"■■■BEFORE TIME OVER (07)"
630 PRINT"■■■";:FORI=1TO7:PRINTA$(INT(RND(1)*9))"■";:NEXT
635 PRINT"■■■■■■■HI-SCORE"HS
640 PRINT"■■■■■■■PUSH [S] KEY"
650 FORI=37TO40:POKEV+96,I:FORJ=1TO30:GETA$:IFA$="S"THENPRINT"■":POKE36879,11:RE
TURN
660 NEXT:SYS7067:POKEC+106,INT(RND(1)*6)+2:NEXT:GOTO650
700 FORI=8TO15:POKE36878,I:FORJ=190TO240:POKE36874,J:NEXT
710 PRINTY$;"■■■■■■"LEFT$("■■■■■■",INT(RND(1)*8))"TIME OVER";:NEXT:RETURN
```


★よっちゃんはちっちゃくて，つぐ美さんよりかわいくて，きれいな子なんだぞ。(埼玉県川口市・冗談良枝様15才)……【つぐ美：まあ，川口なの？私と同じね。だったら美人だってのもよくわかるな。でも，私が一番！】

X1／C／D(G-RAM 1)用

ザ・ビルディング オブ モンスター

仏のじんじゃあ



●ストーリー

あなたは，パーラー星のナイト・じるくんです。

21××年，じるくんのつとめている城から，ガール姫が，ずっくん星人に，さらわれてしまいました。

ガール姫は，じるくんが，助けにくることを信じています。

じるくんは，ガール姫を助けることができるのでしょうか。

●あそびかた

テンキーの⑧②④⑥で，上下左右に移動します（上下の場合，はしごがなければ行けません）。

ずっくん城に，落ちているガール姫のバッグを取りながら，最上階まで行ってください（バッグを一つでも取らなかったら，面クリアできません）。

と中，落とし穴があるので，⑤かスペース・キーでジャンプして飛びこします。

ジャンプするときは，進行方向にジャンプします。

それと，ずっくん星人の一つ前か後ろでジャンプすると10点もらえます。

バッグを取ると，50点もらえて，面クリアするたびに，500点増えます。

また，3，7，11面はボーナス・ラウンドですので，適当なときに，スペース・キーを押してください。0点から4000点入るようにしています。

CHECKER FLAG

編：なつかしのドンキー・コングに似たゲームですね。

Dr.D：うむ！楽しいキャラクタで，なかなかおもしろそうじゃな。

影：うん，うん，思わず熱中してしまいましたよ。ガール姫！待ってなよ。今，助けに行くからなー！　なんてね。

編：影さんなんか助けに行くどころか，穴に落っこちてばかりじゃなかったかな？



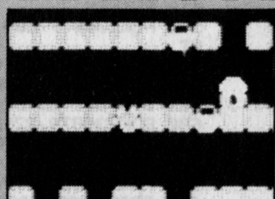
《写真1》タイトル画面。さあ，がんばろう！



《写真2》さあ，ガール姫を助けだすぞー！



《写真3》やったあ！ガール姫を助けたじるくん



《写真4》おっと，穴に落ちてしまった

★英語教室です。次の文を読みなさい。"Show your Kikkoman."（ショー油はキッコーマン）。（神奈川県横浜市・高瀬裕之14才）……【影：ついでに，ソースはブルドックで，マヨネーズはDr. あっ！まちがい，キューピー。】

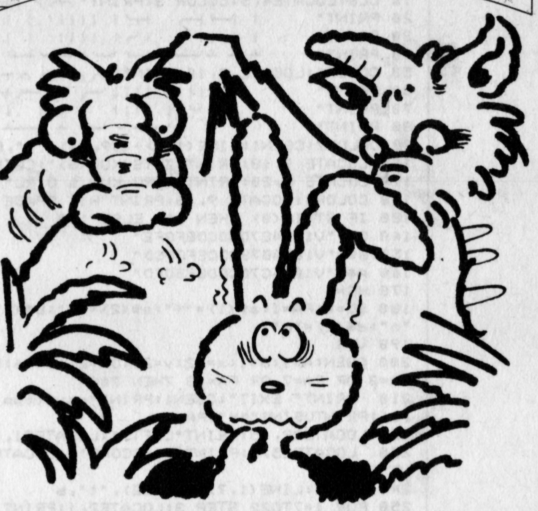
```
10 CLS:LOCATE4,5:COLOR 3:PRINT"[illegible]"
20 PRINT"      [illegible]"
30 PRINT"      [illegible]"
40 PRINT"      [illegible]"
50 COLOR6:LOCATE 9,10:PRINT"[illegible]"
60 PRINT"        [illegible]"
70 PRINT"        [illegible]"
80 PRINT"        [illegible]"
90 COLOR7:CGEN1:LINE(1,1)-(39,24),"t",B:CGEN
100 LOCATE 9,18:PRINT"ZUTS KUN(S)":CGEN1:LOCATE24,18:PRINT"jssKssn":CGEN
110 LOCATE 8,20:PRINT"JIRU KUN & GIRL":CGEN1:LOCATE28,20:PRINT"essv":CGEN
120 COLOR4:LOCATE 9,16:PRINT"HIT SPACE KEY TO START":COLOR7
130 IF STRIG(0) THEN 140 ELSE 130
140 C$="V1004C7DCDCDBFGFE"
150 B$="V1004B78GDCEFGFCD"
160 A$="V1004C7GCGDEFEDFD"
170 HS=0
180 SC=0:PA=1:a$(1)="f":a$(2)="e":b$(1)="j":b$(2)="i":c$(1)="K":c$(2)="l":d$(1)=
"n":d$(2)="m"
190 V=3
200 CGEN:A=1:B=1:x=12:y=21:DX=21:DY=6:MY=12:NY=18:CLS:CLICK OFF:TEMPO600:U=0:IF
PA=3 OR PA=7 OR PA=13 THEN 700
210  PRINT" EXIT":CGEN1:PRINT"ssvtttqp";:LOCATE28,19:CGEN:PRINT"PEASE";:LOCATE31
,21:PRINTUSING"##";PA
220 LOCATE29,15:PRINT"LEFT";:LOCATE31,17:PRINTUSING"##";V:IF V=0 THEN 580
230  LOCATE25,4:PRINT"HI SCORE";:LOCATE27,6:PRINTUSING"######";HS:LOCATE28,8:PRI
NT"SCORE"
240 CGEN1:LINE(1,7)-(22,22),"t",b
250 FOR i=7TO22 STEP 3:LOCATE2,i:PRINT"rrrrrrrrrrrrrrrrrrrr";:NEXT
260 FOR i=7TO 22 STEP 3:p=INT(RND(1)*13)+4:LOCATEp,i:PRINT"srrs";:NEXT
270 FOR i=7TO 19 STEP 3:p=INT(RND(1)*18)+3:LOCATEp,i:PRINT"qp";:IF CHARACTER$(p,
i+3)="s"THEN LOCATE p,i+3:PRINT"r"
280 NEXT:IFCHARACTER$(X,Y+1)="s"THEN LOCATEX,Y+1:PRINT"r"
290 FOR I=7TO22 STEP3:P=INT(RND(1)*16)+4:IF CHARACTER$(P,I-2)="p"THENP=P+1
300 IF CHARACTER$(P+1,I)="s" OR CHARACTER$(P-1,I)="s"THEN LOCATEP-1,I:PRINT"rrr"
310 LOCATEP,I:PRINT"u";:NEXT
320 PLAY B$
330 'L-GAIM
340 CGEN1:IF B=1THEN LOCATE DX,DY:PRINT"s":LOCATEDX,MY:PRINT"s":LOCATEDX,NY:PRIN
T"s":DX=DX-1
350 IF B=2THEN LOCATE DX,DY:PRINT"s":LOCATEDX,MY:PRINT"s":LOCATEDX,NY:PRINT"s":D
X=DX+1
360 IF DX=2THEN B=2
370 IF DX=21THEN B=1
380 LOCATEDX,DY:PRINTb$(B)
390 LOCATEDX,MY:PRINTc$(B)
400 LOCATEDX,NY:PRINTd$(B)
410 IF X=DX AND (Y=DY OR Y=MY OR Y=NY) THEN LOCATEX,Y:PRINT"o":PLAY A$:V=V-1:X=1
2:Y=21:GOTO200
420 S=STICK(0):IF STRIG(0)THEN S=5
430 IF S=6 AND X<21 THEN LOCATEX,Y:PRINT"s":X=X+1:A=1
440 IF S=4 AND X> 2 THEN LOCATEX,Y:PRINT"s":X=X-1:A=2
450 IF S=5 AND A=1 AND X<20 AND CHARACTER$(X+1,Y-1)<>"p"THEN LOCATEX,Y:PRINT"s":
LOCATEX+1,Y-1:PRINT"h":BEEP:LOCATEX+1,Y-1:PRINT"s":LOCATEX+2,Y:PRINT"f":X=X+2
460 IF S=5 AND A=2 AND X>3  AND CHARACTER$(X-1,Y-1)<>"p"THEN LOCATEX,Y:PRINT"s":
LOCATEX-1,Y-1:PRINT"g":BEEP:LOCATEX-1,Y-1:PRINT"s":LOCATEX-2,Y:PRINT"e":X=X-2
470 IF S=5 AND (X-1=DX OR X+1=DX) AND (Y=DY OR Y=MY OR Y=NY) THEN TEMPO600: PLAY
"C2":SC=SC+10:TEMPO600:PLAY"R7"
480 IF S=8 AND CHARACTER$(X,Y-1)="p"THEN LOCATEX,Y:PRINT"s";:Y=Y-3
490 IF S=2 AND CHARACTER$(X,Y+2)="p"THEN LOCATEX,Y:PRINT"s";:Y=Y+3
500 IF CHARACTER$(X,Y+1)="s"THEN LOCATEX,Y:PRINT"s":LOCATEX,Y+1:PRINT"o":PLAYA$:
V=V-1:X=12:Y=21:GOTO200
510 IF X=DX AND (Y=DY OR Y=MY OR Y=NY) THEN LOCATEX,Y:PRINT"o":PLAY A$:V=V-1:X=1
2:Y=21:GOTO200
520 IF A=1 AND CHARACTER$(X,Y+1)="u"THEN LOCATEX,Y:PRINT"s":LOCATEX,Y+1:PRINT"s"
:PLAY"C0":PLAY"R7":SC=SC+50 :U=U+1:X=X+1
530 IF A=2 AND CHARACTER$(X,Y+1)="u"THENLOCATEX,Y:PRINT"s":LOCATEX,Y+1:PRINT"s":
PLAY"C0":PLAY"R7":SC=SC+50 :U=U+1:X=X-1
540 CGEN:LOCATE27,10:PRINTUSING"######";SC:CGEN1
550 LOCATE X,Y:PRINTa$(A)
560 IF X=2 AND Y=6 AND U=6 THEN SC=SC+500:PA=PA+1:LOCATEX,Y:PRINT"s":LOCATEX,Y-4
:PRINT"e":PLAY"GFEFG":GOTO 200
570 GOTO 330
580 CLS
590 CGEN:PLAYC$:LOCATE1,5:COLOR6
600 PRINT"      [illegible]"
610 PRINT"      [illegible]"
620 PRINT"      [illegible]"
630 PRINT"      [illegible]"
640 IF SC>HS THEN COLOR 4:LOCATE10,18:COLOR4:PRINT"YOU ARE HIGH SCORER":HS=SC
650 LOCATE 9,20:COLOR7:PRINTUSING"YOU ARE SCORE ######";SC
660 LOCATE12,13:COLOR2:PRINT"REPLAY ?(Y or N)":LOCATE29,13:COLOR7
670 CGEN1:LINE(3,3)-(34,15),"r",B:CGEN
680 K$=INKEY$(0):IF K$="Y"ORK$="y"THEN 180
690 IF K$="N"OR K$="n"THEN LOCATE15,22:PRINT"GOOD BY!!":KEY0,"":END ELSE 680
700 CLS
710 LOCATE15,10:PRINT"BONUS ROINT!"
720 P=INT(RND(1)*3)
730 LOCATE18,12:PRINTUSING"#000";P
740 IF STRIG(0)THEN R=P*1000:SC=SC+R:PA=PA+1:MUSIC"C3DEFGAB+CBAGFEDC": GOTO 200
ELSE720
```

★初めてなので，出演者がよくわかりません。くわしく説明してくれたらうれしいのですが……。(神奈川県厚木市・**石原孝一15才**)……【**影**：では紹介します。編集長とDr.と編さんとつぐ美さんです。**一同**：どうも，こんにちは！】

魔界操険伝

(まかいたんけんでん)

コウイチロウ　WOODS



●ストーリー

あなたは、まっ白なうさぎです。火の玉や，かなしばりに気をつけて，魔界から金貨をすべて拾ってください。

●あそびかた

[Z]と[X]で左右に1個動きます。[/]と[_]で左右にジャンプをします。金貨を取るには，その上に行けばよいのです。また，火の玉とまわりのサクには当たらないようにしてください。

画面は2面あって，2面目には，かなしばりがあります。かなしばりになると，画面が点滅します。点滅しているときは，KEYを押しても動かず，点滅が終わると，押した分だけドッと動きますので注意してください。かなしばりは，もう一つ金貨を取るまで続きます。

●プログラムについて

はじめてまとまったプログラム（？）ができたと思います。火の玉のルーチンを見てください。短く，単純（すぎる）なので，うまくプログラムが組めたんだと思います。しかし，動きは単純だけど，意外と熱中します（ホント！）。

スコアは，金貨を取ったときの火の玉のX座標が，得点されるので，火の玉が画面の右の方にあれば，一度に高い得点がでます。

ゲームのコツは，ジャンプの方向をよく理解し，よく使うことです。

それと，プログラムの軟弱さから生まれた必殺技を教えます。

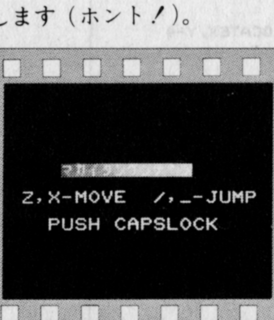
その1．火の玉がうさぎの一つ間をおいて迫って来

CHECKER FLAG

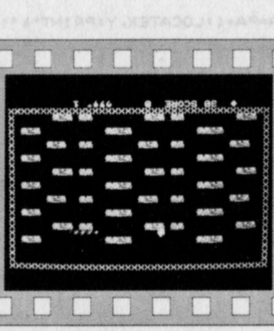
編：いかにも，魔界という感じを現している画面ですね。色といいキャラクタといい，思わずゲームをやっていると，魔界に引きこまれていきそうでこわいですネー。

影：ちょっと編さん！顔色が悪いヨ。ホラ！後ろに火の玉が……。

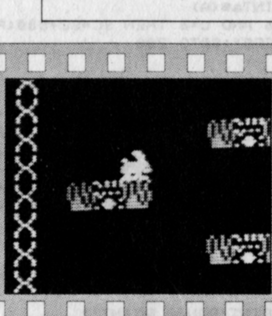
Dr.D：こらこら，影君よさんか。もう少しキャラクタにこってみてもよかったかな？



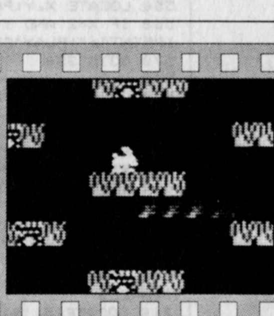
《写真1》タイトル画面。がんばろう！



《写真2》火の玉をよけ，金貨をすべて取ります



《写真3》うさぎの後ろにあるのが金貨です



《写真4》オッと，危ない！火の玉には注意！

★僕は，知っている。お坊さんのアクア・チェック!!（宮城県仙台市・斉藤直生14才）……【影：私も知っている。Dr.のトリートメント。Dr.D：最近，わしがOFに登場するのは，こんなときしかないのかい？影くんよ。】

たら，思い切ってつっこむ。

その２.うさぎが落ちてサクに当たったシュンカン，ジャンプします。

いずれも，なかなかおもしろく，やってみるに限ります。

ＳＯＵＮＤは，よくわからないので，ふん囲気でごまかしてます。

最後に一言。ヤケヤン・マチューラ・ダーククラタ。

魔界探険伝のプログラム・リスト

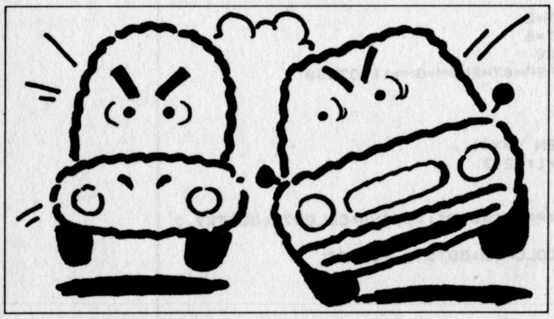
```
10 WIDTH40:CLS:REPEATOFF:CLICKOFF
20 GOSUB730:GOSUB660:TX=38:P=1:SC=0:PT=0:GM=1:U=3
30 GOSUB370:GOSUB370:GOSUB370
40 IF GM MOD 2=0THEN GOSUB430
50 GOSUB550:GOSUB270:KA=INT(RND*SP)+1:TX=38
60 REM******ｳｻｷﾞ**********************
70 GOSUB 310
80 ON P GOTO 90,210,260
90 A$=INKEY$
100 IF PEEK@(&H3000+40*(Y+1)+X)=32 THEN LOCATEX,Y:PRINT" "::Y=Y+1:GOTO190
110 IFA$<>""THEN LOCATEX,Y:PRINT" ";
120  IF A$="/"THENP=2:P2=1:PT=2:Z=-1:GOTO210
130 IF A$="_"THENP=2:P2=1:PT=0:Z=1:GOTO210
140 IF A$="Z"THEN SOUND12,2:SOUND13,3:X=X-1:PT=2
150 IF A$="X"THEN SOUND12,2:SOUND13,3:X=X+1:PT=0
160 IF PEEK@(&H3000+40*(Y+1)+X)=88THEN GOSUB580
170 IF PEEK@(&H3000+40*(Y+1)+X)=228GOSUB250:IFSP=0THENGM=GM+1:GOTO30
180 IF SP=KA AND GM>1 THEN P=3:CO=0
190 CGEN1:LOCATEX,Y:PRINT#0,CHR$(PT)::CGEN0
200 GOTO 70
210 LOCATEX,Y:PRINT" "::X=X+Z:Y=Y-1:IFP2=3 THEN Y=Y+1
220 IF PEEK@(&H3000+40*Y+X)<>32THEN X=X-Z:Y=Y+1:P2=3
230 P2=P2+1:IFP2=4THENP=1
240 GOSUB270:GOTO190
250 SP=SP-1:SC=SC+TX:COLOR4:LOCATEX,Y+1:CGEN1:PRINT#0"■";:CGEN0:COLOR7:LOCATE7,2
4:PRINTSP;"SCORE";SC;:RETURN
260 CO=CO+1:COLOR,3:COLOR,2:IF CO=10THEN P=1:COLOR,0:GOTO70 ELSE70
270  SOUND 2,1:SOUND3,1:SOUND6,0
280  SOUND 7,&B1100:SOUND 8,16
290  SOUND 12,10 :SOUND 13,3:RETURN
300 REM****火ノ ﾀﾏ************************
310 IFT=0THENTX=38:TY=Y:T=1
320 LOCATE TX,TY:PRINT" "::TX=TX-1
330 Q=PEEK@(&H3000+40*TY+TX):IFQ=32THEN350
340 IF Q=135ORQ=228ORTX=0 THEN T=0:RETURN ELSE GOSUB580
350 CGEN1:LOCATETX,TY:PRINT#0,CHR$(1);:CGEN0:RETURN
360 REM**ｶﾞﾒﾝ**************************
370 LOCATE0,24:FORI=1TO4:PRINT:NEXT
380 X=4:Y=1:SP=30:COLOR7:CGEN1:FORI=1 TO5
390 PRINT#0"        ■◆■■        ■◆■■          ■◆■ ":PRINT
400 PRINT#0"  ■◆■     ■■ ■◆■        ■■ ■◆■":PRINT:NEXT
410 LOCATE2,10:PRINT#0" ■◆■        ■■  ■◆■       ■■  ■◆■"
420 LOCATE2,18:PRINT#0" ■◆■        ■■  ■◆■       ■■   ■◆■":CGEN0:RETURN
430 LOCATE0,24:FORI=1TO 25:PRINT:NEXT
440 X=6:Y=1:SP=60:COLOR7:CGEN1:RESTORE
450 FORL=4TO22STEP2:FORM=1TO3:IF L>10ANDL<18THEN470
460 READ A:LOCATEA,L:PRINT#0"◆";TAB(39-A);"◆";
470 NEXT:NEXT
480 M=20:FOR L=12 TO22 STEP2:M=M-3
490 LOCATEM,L:PRINT#0"■◆■";
500 LOCATE37-M,L:PRINT#0"■◆■";:NEXT
510 FORL=8TO11STEP3:LOCATE1,L:PRINT#0"■■■■■";:NEXT
520 LOCATE1,12:PRINT#0"◆◆◆◆◆";
530 LOCATE4,10:PRINT#0"◆";:CGEN:RETURN
540 DATA 4,7,19,10,16,18,9,11,13,15,16,17,16,18,19,11,12,13,8,14,15
550 COLOR6:LINE(0,0)-(39,23),"X",B
560 COLOR7:LOCATE0,24:PRINT"     ◆ ";SP;"SCORE ";SC;"    ｳｻｷﾞ ";U;:RETURN
570 REM****ｵﾜﾘﾉｼｮﾘ**********************
580 TEMPO300:PLAY"O4V12+C3R5A2R2F2R4E3R5C5R7"
590 IFU=1THEN630 ELSEIFX=0ORX=39THEN610
600 LOCATE X,Y:PRINT" ";
610 U=U-1:X=4:Y=1:KEY0,""
620 LOCATE23,24:PRINT" ｳｻｷﾞ ";U;"  ";:RETURN
630 LOCATE 5,22:PRINT"ﾓｳｲﾁﾄﾞｳｻｷﾞﾆﾅﾙ?(Y/N)";:A$=INKEY$(1)
640 IFA$="Y"THENCOLOR,0:GOTO10 ELSEIFA$<>"N"THEN630
650 LOCATE5,22:PRINTGM;"ﾒﾝ ﾏﾃﾞｽｽﾐﾏｼﾀ!         ":REPEATON:END
660 REM**ﾊｼﾞﾒﾉｼｮﾘ***********************
670 CSIZE3:CFLASH1:COLOR2:LOCATE 8,10:PRINT#0"ﾏｶｲﾀﾝｹﾝﾃﾞﾝ":COLOR7:CFLASH
680 LOCATE2,14:PRINT#0"Z,X-MOVE   /,_-JUMP";TAB(62);"PUSH CAPSLOCK"
690 TEMPO100:PLAY"O3V15C6D6C6E9+C2"
700 CGEN1:FOR I=28 TO 0 STEP-2
710 LOCATE I,22:PRINT#0CHR$(2);"  ";CHR$(1);" ":PAUSE3:NEXT:CGEN:CSIZE:RETURN
720 REM**CHARACTER******************
730 DEFCHR$(0)=HEXCHR$("180C847EFCFB48F6180C847EFFFB48F6180C847EFCFB48F6")
740 DEFCHR$(1)=HEXCHR$("000000000010300002152E3F7EFFFC7800000014183C7000")
750 DEFCHR$(2)=HEXCHR$("1830217E3FDF12671830217EFFDF12671830217E3FDF1267")
760 DEFCHR$(135)=HEXCHR$("00000000000000000000000000000049AAAAADB5757A7E")
770 DEFCHR$(228)=HEXCHR$("000000000000001800955500AA40193C99955500AA40193C99")
780 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")
790 RETURN
```

★想像してください①夜中になると台所をはいまわるタワシ②つぶつぶ入りまむしドリンク　スーパー・ソフト・マガジン１周年オメデトウ！（東京都秋川市・Mr.ペンペン16才）……【編：ちなみに夜中に外を歩きまわるのは影さん。】

ZX-81(1K)用

AUTO RACE II

山本　篤志



内　容

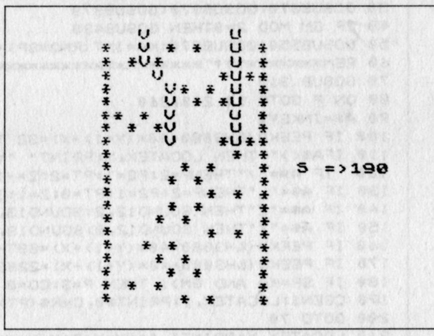
これは，58年9月号の「AUTO RACE」に，左手の動きもつけてしまったというものです。右脳ばかりでなく，今回は左脳も使います。

あそびかた

Uは，M と N で右左に進みます。Vは，X と Z で右左に動きます。1000点以上いったあなたは，天才です。がんばってください。

このゲームは1人用ですが，2人でしたり，両方ともVの字にしたり，自分で工夫して改造してみてください。

言い忘れましたが，VとUは当たっても死にません。



《写真1》ム,ムズカシイ!! おっと失敗だ

CHECKER FLAG

影：ウーン，またぶつかっちゃった。

編：よくあるダウンメイズ・タイプのゲームだけど，こうすると，けっこう楽しめますね。

Dr.D：シンクレア・ファンの諸君！投稿数が落ちて，ZX－81の命が危なくなっとるぞ。

編：そうなんです。編集部では，みんなのプログラムを待っていますよ！

AUTO RACE IIのプログラム・リスト

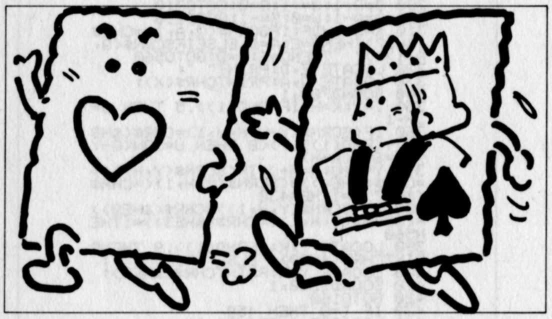
```
   5 LET A=3
   7 LET B=6
   9 LET S=0
  35 PRINT AT 9,A;"V";AT 21,0;"*
";TAB 12;"*";AT 21,RND*10;"* *"
  40 PRINT AT 9,B;"U"
  45 SCROLL
  47 LET A=A+(INKEY$="X")-(INKEY
$="Z")
  50 LET B=B+(INKEY$="M")-(INKEY
$="N")
  55 PRINT AT 9,A;
  60 IF PEEK (PEEK 16398+PEEK 16
399*256)=23 THEN GOTO 100
  61 PRINT AT 9,B;
  62 IF PEEK (PEEK 16398+PEEK 16
399*256)=23 THEN GOTO 100
  63 LET S=S+1
  65 GOTO 35
 100 PRINT AT 10,15;"S =>";S;"0"
```


★イヤホーンを耳からぬこうとしたらゴムのところが耳の中に残ってしまった。(神奈川県横須賀市・紫本　亘12才)
……【編：聞こえが悪くなるね。影：そう，Dr.の耳なんかゴムだらけだ。Dr.D：こらっ！影：ゴムんなさーい。】

HC-20用

SPEED CARD

スタジオBUG



《ゲームについて》

カード・ゲームの，「スピード」です。かなり変則なので，よく読んでから遊んでください。使用するカードは，各プレイヤーにつき0～9が2枚ずつで，初めに4枚ずつ画面に出ます。自分のカード（手前）のなかから，相手のカードのどれかと続く番号（たとえば9→8，6→7，1→0，0→9，ただし0→1と9→0はできません）を相手のカードに重ねていきます。自分のカードを，すべてなくしたほうが勝ちです。

《使用キー》

[1]～[4]のキーで，自分のカードを選びます。カードの右に人が出て知らせます。

そのカードでよければ，スペース・キーを押します。

[1]～[4]のキーで，今度はどのカードに重ねるのかを決めます。

下に矢印が出てカードが移動し，自分側には新しいカードが配られます。カードの移動ができないときは0にもどります。

敵も自分もカードの移動ができないときは，[¥]キーで各4枚ずつ配り直します。

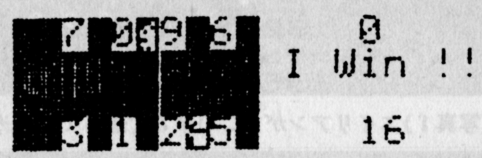
以上を，すばやく行なってください。

SPEED CARDのプログラム・リスト

```
10 WIDTH20,4:MEMSET&H100
0:POKE&H11E,10:POKE&H11F
,64:PRINTCHR$(23)
11 R=1:CLS:PRINT"SPEED C
ARD                PUSH <S
> KEY "
12 IFINKEY$<>"S"THENR=IN
T(RND(1)*10):GOTO12
13 RANDOMIZE(-R)
15 T=T+1+3*(T>3):IFT=3TH
ENM=M+1+4*(M>4)
20 DATAF7,ED,8A,80,88,FF
,FF,A7,2B,83,05,FF,FF,FF
,FF,FF,FF,FF
25 DATAFF,F7,FB,FD,FB,F7
,FF,EF,DF,BF,DF,EF
40 ON ERROR GOTO350
50 V=0:U=0:CLS:INPUT"INP
UT LEVEL(0-15)";P:IF(P<0
)OR(P>15)GOTO50
55 FORI=1TO2:C$(I)="1122
334455667788 9900":NEXTI
60 CLS:FORI=0TO9:FORJ=0T
O3:LOCATEI,J:PRINTCHR$(2
27);:NEXTJ,I
65 FORK=1TO2:FORH=1TO4:G
OSUB150:NEXTH,K
70 M=1:T=1:D=1
75 FORI=1TO40-P*2:Z$=INK
EY$:IFZ$<>""GOTO200
80 NEXTI:ON T GOTO 90,10
0
85 IFT=0THENEND
90 A=H(M):LOCATEM*2+1,0:
PRINTCHR$(226)
95 GOTO135
100 C=0:FORI=1TO4:B=X(I)
105 IF((A-(A=0)*10-B)^2=
1)AND(C=0)THENC=I:D=0
110 NEXTI
115 IFC=0GOTO135
120 LOCATEM*2,0:PRINTCHR
$(227):LOCATEC*2,3:PRINT
CHR$(48+H(M));:LOCATEC*2
,2:PRINTCHR$(227)
125 X(C)=H(M):K=1:H=M:GO
SUB150
130 IFLEN(C$(1))<1GOTO35
0
135 T=T+1+2*(T>1):IFT=1T
HENLOCATEM*2+1,0:PRINTCH
R$(227):M=M+1:IFM>4THENM
=1:D=D+1
140 GOTO75
150 L=LEN(C$(K)):R=INT(R
ND(1)*(L-1))+1:Q=VAL(MID
$(C$(K),R,1))
155 C$(K)=LEFT$(C$(K),R-
1)+RIGHT$(C$(K),L-R)
160 LOCATEH*2,(K-1)*3:PR
INTCHR$(48+Q);:IFK=1THEN
H(H)=Q
165 IFK=2THENX(H)=Q
170 RETURN
200 IF(V<>0)AND(Z$=" ")T
HENU=1
202 IFZ$="¥"GOTO250
205 Z=VAL(Z$):IF(Z<1)OR(
Z>4)GOTO80
207 IFU=1GOTO300
210 IFV>0THENLOCATEV*2+1
,3:PRINTCHR$(227);
215 V=Z:LOCATEV*2+1,3:PR
INTCHR$(225);:GOTO80
250 E=0:FORI=1TO4:FORJ=1
TO4:IF(X(I)-(X(I)=0)*10-
H(J))^2=1THENE=1
255 NEXTJ,I:IFE=1GOTO80
260 FORK=1TO2:FORH=1TO4:
GOSUB150:NEXTH,K
300 LOCATEZ*2,1:PRINTCHR
$(228):SOUND10,1
305 IF(X(V)-(X(V)=0)*10-
H(Z))^2=1GOTO320
310 U=0:LOCATEZ*2,1:PRIN
TCHR$(227):GOTO80
320 LOCATEV*2,3:PRINTCHR
$(227);:LOCATEZ*2,0:PRIN
TCHR$(48+X(V)):SOUND20,1
325 H(Z)=X(V):K=2:H=V:GO
SUB150
330 U=0:LOCATEZ*2,1:PRIN
TCHR$(227):GOTO80
350 LOCATE13,0:PRINTLEN(
C$(1)):LOCATE13,3:PRINTL
EN(C$(2));
355 Q$="I Win !!":IFLEN(
C$(2))=0THENQ$="You Win
!"
360 LOCATE11,1:PRINTQ$
365 FORI=1TO1000:NEXTI:C
LS:WIDTH20,200:END
```



《写真1》すばやく相手のカードに重ねます

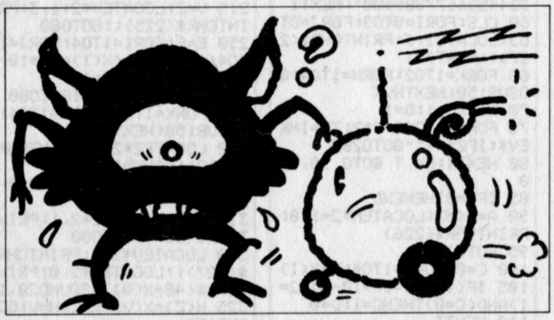


《写真2》レレレ，得意そうにＨＣ君が勝利を宣言

JR-800用

Hit for me

中西　宏通



「アレを使いましょう。」

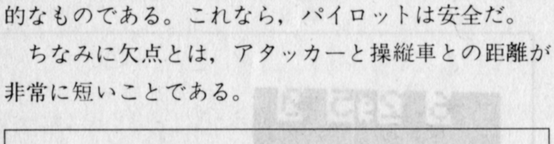
「アレか。しかしアレには欠点が……。」

で，アレとは上軍から送られてきた「遠隔アタッカー」というものである。このアタッカーをぶつければ，どんなものでも破壊できるのである。しかも，安全性のために，リモート・コントロールされるという画期的なものである。これなら，パイロットは安全だ。

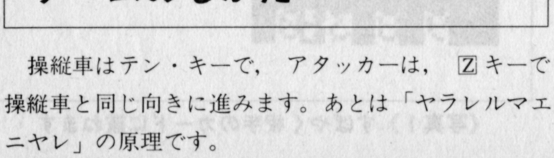
ちなみに欠点とは，アタッカーと操縦車との距離が非常に短いことである。

ゲームのしかた

操縦車はテン・キーで，アタッカーは，Ｚキーで操縦車と同じ向きに進みます。あとは「ヤラレルマエニヤレ」の原理です。



《写真１》エイリアンがすごい早さで追ってくるぞ



《写真２》遠隔操作でバクダンを投げる！当たった!!

Hit for meのプログラム・リスト

```
100 KEY0,"W.35,10"+CHR$(13)+"G.1
10"+CHR$(13):END
110 POKE&HA1,1:GOSUB820
120 Q=15:A=4:E=Q:D=A:Z=1:X=&HE0:
W=0:S=1:R=15:F=3:ME=3:SC=0
130 SOUND40,120
140 Y=RND(0)*32+1:H=RND(1)*8+1:U
=1:J=0:IF(Q-Y)^2+(A-H)^2<16THEN1
40
150 LOCATEQ,A:PRINTCHR$(X);:LOCA
TER,F:PRINTCHR$(X+4);
160 A$=INKEY$(0)
170 IF A$<>"Z" GOTO240
180 T=R:G=F:R=R+W:F=F+S
190 IF(SCRN$(R,F,1)=CHR$(&H87))+
(SCRN$(R,F,1)=CHR$(&HE9))<0THENR
=T:F=G ELSE IFSCRN$(R,F,1)=CHR$(
&HE8)THEN430
200 IF(SCRN$(R,F,1)>=CHR$(&HE0))
*(SCRN$(R,F,1)<=CHR$(&HE3))=1THE
NR=R-W:F=F-S:GOTO560
210 LOCATET,G:PRINT" ";
220 LOCATER,F:PRINTCHR$(X+4);
230 SOUND30,1
240 E=Q:D=A:Z=VAL(A$)/2
250 ON Z GOTO 270,280,290,300
260 GOTO350
270 A=A+1:W=0:S=+1:GOTO310
280 Q=Q-1:W=-1:S=0:GOTO310
290 Q=Q+1:W=+1:S=0:GOTO310
300 A=A-1:W=0:S=-1:GOTO310
310 X=Z+&HDF:IFSCRN$(Q,A,1)=CHR$
(&H87)THENQ=E:A=D ELSEIFSCRN$(Q,
A,1)<>" "THENQ=E:A=D:GOTO560
320 LOCATE E,D:PRINT" ";
330 LOCATE Q,A:PRINTCHR$(X);
340 SOUND700,1
350 I=Y:K=H:IF RND(1)>.5 THEN J=
J*-1
360 IF(SCRN$(Y+U,H+J,1)=CHR$(&H8
7))+(RND(1)>.7)<0 THEN U=SGN(Q-Y
):J=SGN(A-H)
370 Y=Y+U:H=H+J:IF(SCRN$(Y,H,1)>
=CHR$(&HE4))*(SCRN$(Y,H,1)<=CHR$
(&HE7))=1THEN430
380 IF(SCRN$(Y,H,1)>=CHR$(&HE0))
*(SCRN$(Y,H,1)<=CHR$(&HE3))=1THE
N560
390 LOCATE I,K:IFRND(1)>.9 THENP
RINTCHR$(&HE9); ELSE PRINT " ";
400 LOCATE Y,H:PRINTCHR$(&HE8);
410 SOUND1200,1
420 GOTO160
430 IF T=0 THEN 450
440 LOCATET,G:PRINT" ";
450 LOCATER,F:PRINT" ";
460 LOCATEI,K:PRINT" ";
470 FORZ=300TO320
480 LOCATEY,H:PRINT"X";
490 SOUNDZ,1:SOUNDZ+50,1
500 LOCATEY,H:PRINT"▒";
510 LOCATEY,H:PRINT"*";
520 SOUNDZ*.7,1
530 NEXT
540 SC=SC+1
550 GOTO140
560 FORZ=40TO60STEP2
570 LOCATEQ,A:PRINT"◇";
580 SOUNDZ*10,2:SOUNDZ*.3,3
590 LOCATEQ,A:PRINT"◆";
600 SOUNDZ,3:SOUNDZ*2,1
610 LOCATEQ,A:PRINT" ";
620 SOUNDZ*.5,2:SOUNDZ,2
630 NEXT
640 ME=ME-1:IFME<=0THEN720
650 Q=RND(0)*32+1:A=RND(1)*8+1:I
F((Q-Y)^2+(A-H)^2<25)+(SCRN$(Q,A
,1)<>" ")<0THEN650
660 FORZ=1 TO 5
670 LOCATEQ,A:PRINT " ";:SOUND1,
5
680 LOCATEQ,A:PRINTCHR$(X);
690 SOUND500,5
700 NEXT
710 GOTO390
720 LOCATE10,2:PRINT"GAME OVER"
730 IF SC>TP THEN TP=SC
740 LOCATE10,3:PRINT"SCORE";SC;"
: TOP";TP
750 LOCATE10,4:PRINT"HIT RETURN
KEY"
760 SOUND1500,90:SOUND1000,50:SO
UND700,30
770 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 770

780 FORZ=1TO8
790 LOCATE1,Z:PRINTSPC(32);
800 NEXT
810 GOTO120
820 POKE&H89,1:POKE&H91,0:POKE&H
92,0:POKE&H93,1:FLD255
830 DEFINT A,B,C,D,E,F,G,H,I,J,K
,L,M,N,O,P,Q,R,S,T,U,V,W,X,Y,Z
840 CLSWLOCATE1,0:LOCATE0,0
850 PRINTSTRING$(34,CHR$(&H87))
860 FORZ=1TO8
870 LOCATE0,Z:PRINTCHR$(&H87)
880 LOCATE33,Z:PRINTCHR$(&H87)
890 NEXT
900 PRINTSTRING$(34,CHR$(&H87));

910 WLOCATE1,1
920 READA$:IFA$="-1"THENRETURNEL
SEPOKE&H2000+DA,VAL("&H"+A$):DA=
DA+1:GOTO920
930 DATA 0e,36,1c,36,0e,00
940 DATA 14,1c,2a,3e,36,00
950 DATA 00,36,3e,2a,1c,14
960 DATA 70,6c,38,6c,70,00
970 DATA 04,3a,7e,3a,04,00
980 DATA 08,1c,1c,1c,2a,1c
990 DATA 1c,2a,1c,1c,1c,08
1000 DATA 20,5c,7e,5c,20,00
1010 DATA b9,b2,6c,6c,b2,b9
1020 DATA 18,34,5e,7a,2c,18
1030 DATA -1
```

★僕の友人Ｍ君はＸ１用ライトペンをマジックとまちがえていっしょうけんめい書こうとしていた。(静岡県掛川市・つぐ美ちゃん命14才)……【影：かいてもかいても書けないものなんだ？答えは「孫の手」だよ。編：バッカ!!】

PC-8201用

THEペタペタ

かんだひろし



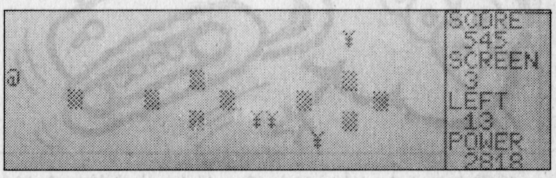
★はじめに★

あなたはペンキ屋さんです。まだペンキをぬっていないところを，できるだけ早いハケ“@”を使って，白くぬりつぶしてください。

最初は簡単ですが，面クリアするごとに難しくなり，ハケが風で飛ばされたり壁にゴミ“¥”がついたりします。

★遊びかた★

まず，練習モードがあります。中央の黒い部分10個を，カーソル・キーを使ってぬりつぶしてください。もたもたしていると，POWERがなくなります。POWERは時間ではなく，ハケの移動により減っていき，マイナスになるとゲーム・オーバーです。2面からはときどき風がふいてゴミが表れ，自分のハケもどこかに飛ばされてしまいます。面が増えていくと，だんだん風も多くふいてきますよ。



《写真1》ハケは飛ぶしゴミはつくし，もう大変!!

THEペタペタのプログラム・リスト

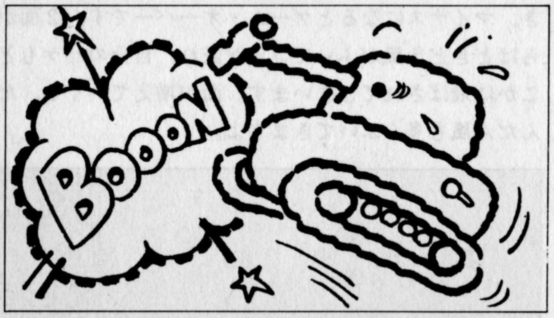
```
100 SCREEN 0,0:CLS:DIM BOX(30,8):LOCATE 5,2:PRINT"THE PETA PETA"
130 LOCATE 7,4:PRINT"LET'S START. GOOD LUCK !":FORQ=5000!TO1STEP-80:SOUNDQ,1:NEX
T:CLS
140 FOR X=190 TO 250:PSET(X,0):PSET(X,63):NEXT
150 FOR Y= 0 TO 63:PSET(190,Y):PSET(250,Y):NEXT
160 LOCATE32,0:PRINT"SCORE":LOCATE32,2:PRINT"SCREEN":LOCATE32,4:PRINT"LEFT";:LOC
ATE32,6:PRINT"POWER";
170 X=0:Y=0:SC=1:GOSUB 410:LOCATE 32,1:PRINTPO:LOCATE 32,3:PRINTSC:LOCATE 32,7:P
RINT TM;
180 LOCATE 0,0:PRINT"@";
190 A$=INKEY$:IF A$=""THEN 190ELSE A=ASC(A$)
200 LOCATE X,Y:PRINT" ";
210 IF A=28 THEN X=X+1:IFX>30THENX=30
220 IF A=29 THEN X=X-1:IFX<0 THENX=0
230 IF A=30 THEN Y=Y-1:IFY<0 THENY=0
240 IF A=31 THEN Y=Y+1:IFY>6 THENY=7
260 LOCATE X,Y:PRINT"@";:GOSUB 440
280 IF P=0 THEN SCR=SCR+1:GOSUB 400:GOSUB 440
290 IF RND(8) > RA THEN GOSUB 350
300 TM=TM-INT(RND(8)*20):LOCATE 32,7:PRINT TM;:LOCATE32,5:PRINT P;
310 SOUND 2000,2:IF TM<0 THEN 910
330 GOTO 190
350 LOCATEX,Y:PRINT" ";:X=INT(RND(8)*30):Y=INT(RND(8)*7):LOCATE X,Y:PRINT"@";:GO
SUB 430
360 XX=INT(RND(8)*30):YY=INT(RND(9)*7):IFBOX(XX,YY)=1THENP=P-1
370 BOX(XX,YY)=1:P=P+1:LOCATEXX,YY:PRINT"¥";:FORSS=2000 TO 100 STEP-200:SOUND SS
,1:NEXT:GOSUB 430
380 RETURN
400 LOCATE 4,2:PRINT" G O O D !          ";:FOR SS=0 TO 30:SOUND RND(9)*3000,1:NEXT:
LOCATE 4,2:PRINT"                ";
410 ON SCR GOSUB 460,540,630,730,840
420 RETURN
430 '* CHECK *
440 IF BOX(X,Y)=1 THEN PO=PO+AD:BOX(X,Y)=0:P=P-1:SOUND 1200,2:SOUND 400,2:LOCATE
 32,1:PRINTPO;
450 RETURN
460 '*** screen  No.1 ***
470 SCR=1:TM=500:AD=10:RA=1:LOCATE 10,2:PRINT"ﾚﾝｼｭｳ ﾖ!"
480 FOR L=1 TO 20
490 READ XX,YY:BOX(XX,YY)=1:LOCATE XX,YY:PRINT"♣";:P=P+1:NEXT
510 DATA 10,3,11,3,12,3,13,3,14,3,15,3,16,3,17,3,18,3,19,3
520 DATA 10,4,11,4,12,4,13,4,14,4,15,4,16,4,17,4,18,4,19,4
530 RETURN
540 '*** screen  No.2 ***
550 SCR=2:AD=15:RA=.95:TM=2000:LOCATE32,3:PRINTSCR
570 FOR L=1TO 10
580 READ XX,YY:BOX(XX,YY)=1:P=P+1:LOCATEXX,YY:PRINT"♣";
590 NEXT
600 RETURN
610 DATA 5,3,10,3,15,3,20,3,25,3
620 DATA 5,5,10,5,15,5,20,5,25,5
630 '*** screen  No.3 ***
640 SCR=3:AD=20:RA=.9:TM=4000:LOCATE32,3:PRINTSCR
660 FOR L=1TO 15
670 READ XX,YY:BOX(XX,YY)=1:P=P+1:LOCATEXX,YY:PRINT"♣";
680 NEXT:RETURN
700 DATA 5,3,10,3,15,3,20,3,25,3
710 DATA 5,5,10,5,15,5,20,5,25,5
720 DATA 7,4,12,4,17,4,22,4,27,4
730 '*** screen  No.4 ***
740 SCR=4:AD=40:RA=.85:TM=5000
750 LOCATE32,3:PRINTSCR
760 FOR L=0 TO 20:XX=INT(RND(8)*30):YY=INT(RND(8)*7):BOX(XX,YY)=1:P=P+1:LOCATEXX
,YY:PRINT"♣";:NEXT:RETURN
840 '*** screen  No.5 ***
850 SCR=5:AD=40:RA=.85:TM=3000:LOCATE32,3:PRINTSCR
870 FOR XX=0 TO 30:FOR YY=0 TO7
880 BOX(XX,YY)=1:LOCATE XX,YY:PRINT"♣";:P=P+1
890 NEXT YY,XX:RETURN
910 '*** GAME OVER ***
920 LOCATE  3,3:PRINT"G A M E  O V E R"
930 FOR K=0 TO 10
940 FOR SS=3000 TO 1000STEP-100:SOUND SS,1:NEXT SS
950 NEXT K
960 CLS:LOCATE 4,3:PRINT"Try again ?<y>"
970 IF INKEY$="y" THEN RUN ELSE 970
```

★僕のPC-1245は床におとしたりPBのプログラムを入れたりスイッチを入れっぱなしなど，きたえているので故障などしません。(東京都・**白井貴史14才**)……**【影：無理するとあとでガタがくるぞ。Dr.D：なぜワシを見るんだ？】**

FX-702P用

TANK GAME

南 浩



地雷をふまないようにして，ポイントを拾いながら戦車を進めていくゲームです。

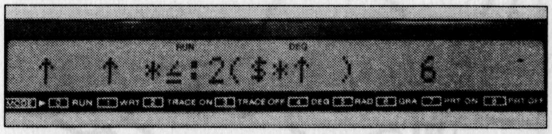
HOW TO PLAY

[F1] [0] でスタート。まず，スコア・ランク1～49位まで表示します。省きたいときは，任意のキーを押し続けてください。その後，ゲーム・スタートです。

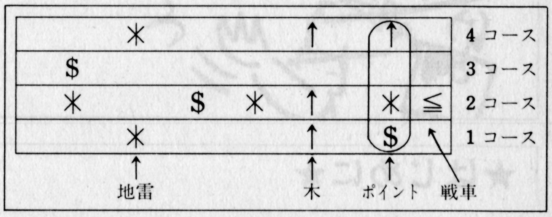
自分の戦車は，"≦" です。4コースからなっていて，第1図表示では，現在走行しているコースの前方しか見えません。第2図のカッコ内は第1図のだ円部で，一つ前方のようすです。

キー操作は，[1]で進行方向の左，[3]で右に動きます。地雷をふみそうになったときは，[・]でジャンプすることができます。ジャンプは3回しか使えません。ポイントを拾うと10点，木に当たると－2点，一つ進むごとに1点です。なお，1コースと4コース間でワープできます。地雷をふんでしまうと，ゲーム・オーバーです。

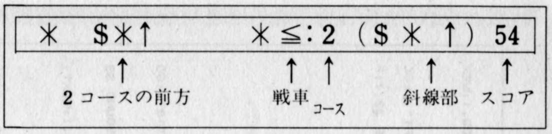
49位以内に入っていると，名前を7文字以内で入力することができます。



《写真1》おっと，行く手をはばまれてしまった！



《第1図》コースと各キャラクタの説明



《第2図》表示部分の見かた

TANK GAMEのプログラム・リスト

```
VAR: 136 PRG: 800

P0: 795 STEPS
  1 WAIT 40:S=-1:J=
    1:T=3:PRT "  **
    * TANK GAME ***
    ":FOR I=10 TO 5
    8
  2 IF KEY="";PRT #
    #;I-9;"-SC";:PR
    T A(I);":";A$(I
    +50):NEXT I
  3 PRT :PRT "<-(1)
    .(3)-> START !"
    ;
  4 $=" †**$†   *":
    FOR I=0 TO 9:A$
    (I)=MID(I+1,1):
    NEXT I
  5 $="

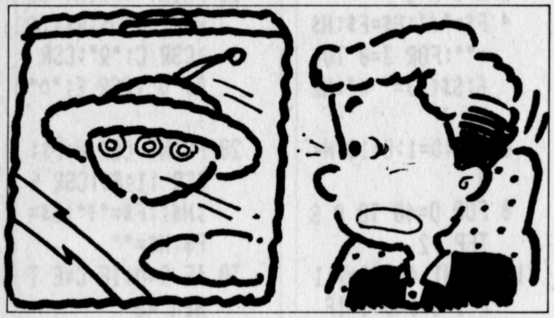
    ":PRT
  6 S=S+1:PRT CSR 1
    5;####;S;
  7 O$=A$(RAN#*10):
    P$=A$(RAN#*10):
    Q$=A$(RAN#*10):
    R$=A$(RAN#*10)
  8 $=O$+MID(1,6)+P
    $+MID(8,6)+Q$+M
    ID(15,6)+R$+MID
    (22,6)
  9 IF KEY="1";J=J-
    1:IF J<0;J=3
 10 IF KEY="3";J=J+
    1:IF J>3;J=0
 15 PRT CSR 0:MID(J
    *7+1,7)+":";#;J
    +1;
 20 PRT "("+MID(6,1
    )+MID(13,1)+MID
    (20,1)+MID(27,1
    )+")";CSR 6;"≦"
    ;
 25 D$=MID(J*7+7,1)
    :IF D$=" " THEN
     6
 30 IF D$="$";S=S+9
    :GOTO 6
 35 IF D$="†";S=S-3
    :GOTO 6
 40 IF D$≠"*" THEN
    6
 45 IF KEY=".";T=T-
    1:PRT CSR 6;#;T
    ;:IF T≥0 THEN 6
 50 FOR I=1 TO 10
 55 PRT CSR 6;"*";C
    SR 10+J;"#";CSR
     6;"≦";CSR 10+J
    ;" ";:NEXT I
 60 PRT :PRT "END";
    S;:IF S>0;PRT "
    (WAIT!)";CSR 5+
    LOG S;
 65 FOR I=58 TO 10
    STEP -1
 70 IF A(I)<S;A(I+1
    )=A(I):A$(I+51)
    =A$(I+50):NEXT
    I
 75 IF I=58;PRT "(S
    ORRY)":END
 80 A(I+1)=S:A$(I+5
    1)="?":PRT ##;"
    (";I-8;"-SC)";:
    INP A$(I+51)
 85 PRT ##;I-8;"-SC
    ";:PRT S;":";A$
    (I+51)
```

★OFの( )を祝って( )！( )内にはお好きな文字を。(奈良県生駒郡・中出雅之12才)……【編：(成功)と(乾杯)かな？つぐ美：(初出演)と(バンザイ)かも。影：なんでもいいけどカッコが多いなあ。カッコオイイなんて！】

PASOPIA mini用

FLIGHT（大韓航空機編）

はだけんや



★内　容

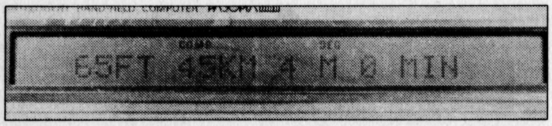
あなたは，大韓航空機の機長さんです（逆ふん射じゃないですよ）アンカレッジから東京まで，遠いお星様からきたUFOやカミナリなどから逃げながら，飛んじゃってください。

★LET´S PLAY

ランすると，レベルを聞いちゃうんです。〝1〞が一番簡単なんだ。

④⑥⑧②で左右上下して，「ひこうき」を飛ばしてください。着陸は⑤のキーです。画面は，左から高度，速度，左右のずれ，時間を表示しています。

ときどき「UFOくん」や「カミナリくん」が出てきます。



《写真1》実行画面―アンカレッジまで飛べるかな？



《写真2》あっ，カミナリが接近してきたぞ

U．F．O　−8　M　CHITEN

数字は左右の位置で，マイナスだと左，何もないと右にいるんです。④，⑥で「ひこうき」を「UFOくん」からなるべく離してください。「カミナリくん」も同様で，②，⑧で離してください。

ATO　（　）m：

これは，あと○mでぶつかっちゃうという意味です。

あとは，PLAYしているとわかってくると思います。

FLIGHT（大韓航空機編）のプログラム・リスト

```
 70 MODE #2:INPUT "  LE
    VEL 1-10";L:IF L>10
     OR L<1 THEN BEEP :
    GOTO 70
 80 M=L*850:L=25-L:DIM
    A(4)
110 T=0:T1=0:R=0:S=2
120 PRINT "  HEAR IS AN
    KAREJI":WAIT 20
128 REM "/// MAIN ///
130 FOR I=1 TO 110:GOSU
    B 410:NEXT
140 FOR I=111 TO 117:GO
    SUB 410:IF INK$="5"
     THEN S=2:GOTO 380
145 IF T=0 OR T1=0 THEN
     220
146 NEXT
150 FOR I=118 TO 120:GO
    SUB 410
160 IF T>8 OR T1>4 OR A
    BS(R)<>0 OR M<10 TH
    EN 220
165 IF T<0 OR T1<0 THEN
     220
170 IF INK$="5" THEN S=
    1:GOTO 380
180 NEXT :GOTO 380
210 REM "// TUIRAKU //
215 FOR I=24 TO 1 STEP
    -1:PRINT TAB(I)!27!
    :BEEP 1:BEEP 0:NEXT

220 BEEP :PRINT " * TSU
    IRAKU":WAIT 25:GOTO
     260
225 REM "/// SEIKOU ///
230 FOR I=24 TO 15 STEP
     -1:PRINT TAB(I);!2
    7!:BEEP 1:BEEP 0:WA
    IT 1:NEXT
240 FOR I=14 TO 1 STEP
    -1:PRINT TAB(I)".":
    BEEP 1:WAIT 1:BEEP
    0:NEXT
250 PRINT " . SEIKOU !!
    !":BEEP 1:WAIT 20:B
    EEP 0:WAIT 20
260 PAUSE "  GOOD-BY":E
    ND
285 REM "/// JYOKUU ///
290 IF A(0)=0 THEN A(0)
    =1:PAUSE "  BEARING
     JYOKU":L=L-2
295 RETURN
300 GOSUB 340:IF A(1)=0
     THEN A(1)=1:PAUSE
    "  ATTSU JYOKU":L=L
    -4
305 RETURN
310 IF A(2)=0 THEN A(2)
    =1:PAUSE "  RIGHT P
    ARAMUSIRU":L=L-2
315 IF ABS(R)>8 THEN 22
    0
317 RETURN
320 IF A(3)=0 THEN A(3)
    =1:PAUSE "  RIGHT S
    APPORO":L=L-2
325 RETURN
330 IF A(4)=0 THEN A(4)
    =1:PAUSE "  RIGHT S
    ENDAI":L=L-2
335 RETURN
338 REM "/// KOUDO ///
340 IF T<150 OR T>170 T
    HEN 220
345 ON I-50GOTO 347
346 GOTO 350
347 A1=132:GOSUB 620
350 RETURN
370 REM "/// SEIKOU ///
380 PRINT "??? CHAKURIK
    U SEIKOU ???"
390 FOR I=0 TO 20:BEEP
    1:WAIT 1:BEEP 0:NEX
    T
400 ON SGOTO 230,215
402 GOTO 220
405 REM "// MAIN-SUB //
410 A$=INK$:M=M-5
420 IF A$="8" THEN T=T-
    4:T1=T1-2
430 IF A$="2" THEN T=T+
    4:T1=T1+2
440 IF A$="4" THEN R=R-
    1
450 IF A$="6" THEN R=R+
    1
460 PRINT T;"FT";T1;"KM
    ";R;"M";I;"MIM"
470 ON I/20GOSUB 290,30
    0,310,320,330
480 GOSUB 500:RETURN
490 REM "/// SYOGAI ///
500 A1=RND*L:ON A1GOSUB
     510,610:RETURN
505 REM "//// UFO ////
510 A1=INT(RND*20)-10
520 BEEP 1:WAIT 1:BEEP
    0:WAIT 1:BEEP 1:BEE
    P 0
530 PRINT "  U.F.O ";A1
    ;"M CHITEN":WAIT 20
540 FOR C=10 TO 0 STEP
    -1
550 A$=INK$:M=M-6
560 IF A$="4" THEN R=R-
    1
570 IF A$="6" THEN R=R+
    1
580 PRINT "ATO";C;"M :
    ";R;"M"
590 IF ABS(R-A1)>8 THEN
     C=-1:NEXT :RETURN
600 NEXT :GOTO 220
605 REM "// KAMINARI //
610 A1=INT(RND*40)+80
620 BEEP 1:BEEP 0:WAIT
    1:BEEP 1:WAIT 1:BEE
    P 0
630 PRINT "JYOKU";A1;"M
     NI KAMINARI":WAIT
    20
640 FOR C=10 TO 0 STEP
    -1
650 A$=INK$:M=M-6
660 IF A$="8" THEN T=T-
    4:T1=T1-2
665 IF A$="2" THEN T=T+
    4:T1=T1+2
670 PRINT "ATO";C;"M";T
    ;"FEET"
680 IF ABS(T-A1)>35 THE
    N C=-1:NEXT :RETURN

690 NEXT :GOTO 220
```

★この前，海で皮ふを焼き脱皮した。影さんも脱皮しませんか。PRINT〝うがちゃんよろしく〞RUN‼（栃木県足利市・斉藤　進13才）……【編：これは夏にきたものですね。影：あ一寒い！夏が…。編：ナツかしい，でしょ‼】

PB-100用

MIDNIGHT FLOWER

oh！PB ☆



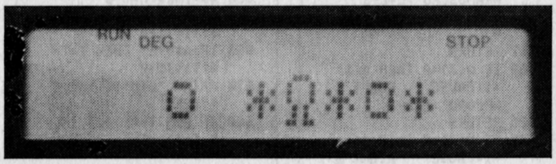
ＭＩＤＮＩＧＨＴ　ＦＬＯＷＥＲ（以下Ｍ・Ｆと略す）とは，深夜の１～２時ごろに咲くといわれている幻の花。日の出とともに消える。４本集めて袋に入れると，幸せになるといわれている。もちろん，多ければ多いほど幸せになれる。

STORY

不眠症のあきおくんは，公園を散歩していました。するとＭ・Ｆが咲き乱れていて，袋がいっぱい散らばっているのです。あきおくんは，Ｍ・Ｆを取り始めました。

遊びかた

［ＳＨＩＦＴ］［０］で，スタート。［４］と［６］であきおくんを動かし，Ｍ・Ｆと重なったら［Ｚ］でＭ・Ｆを取ります。４本取ったら，面クリアです。また，街燈がときどき点滅して画面が見にくくなります。イジワルな魔法使いに３回当たるか，長い間面クリアしないと朝になってゲーム・オーバーです。



《写真１》魔法使いに気をつけて，幻の花を取ります

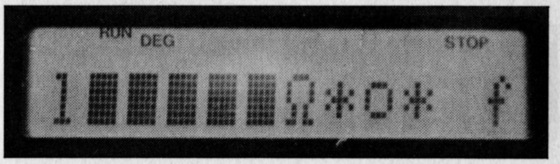
Ω ……あきおくん
○ ……イジワルな魔法使い
＊ ……Ｍ・Ｆ
f ……街燈（点燈時）
l ……街燈（点滅時）

《第１図》キャラクタの説明

MIDNIGHT FLOWERのプログラム・リスト

```
P0
 2 K=0:M=0
 4 F$="f":G$=F$:H$="":FOR J=0 TO 6:S$(J)=" *":NEXT J
 6 C=6:D=1:E=10:N=0
 8 FOR O=40 TO 0 STEP -2
10 I=INT (RAN#*7:IF I=0;D=D-1:IF D<1;D=10
12 IF I≧1;D=D+1:IF D>10;D=1
14 I=INT (RAN#*7:IF I=0;E=E+1:IF E>10;E=1
16 IF I≧1;E=E-1:IF E<1;E=10
18 I=INT (RAN#*4:IF I=0;F$="l■■■■■"
20 IF I=1;G$="l":H$="■■■■■"
22 IF KEY="4";C=C-1:IF C<1;C=10
24 IF KEY="6";C=C+1:IF C>10;C=1
26 PRINT :PRINT CSR 2;S$;U$;W$;Y$;CSR C;"Ω";CSR D;"o";CSR E;"o";
28 PRINT CSR 0;F$;CSR 11;G$;CSR 6;H$;:F$="f":G$=F$:H$=""
30 IF C≠D;IF C≠E THEN 40
32 M=M+1:PRINT CSR C;"x:MISS";M;:IF M<3;STOP :GOTO 4
34 PRINT "/TOTAL";K:GOTO 2
40 IF KEY≠"Z" THEN 44
42 P$(C)="  ":FOR J=0 TO 6 STEP 2:IF S$(J)="  ";NEXT J:GOTO 46
44 NEXT O:PRINT ":TIME OVER";:GOTO 34
46 K=K+O:PRINT "SCORE";K;:GOTO 4
```

◆
◆



《写真２》おっと，街燈が消えちゃった！

★８月号スーパーソフト表紙の右下のプログラムはＧＡＰＬＵＳのスペシャルフラグの演算式です。ちなみにパックの表は各面相対位置が示してあります。（静岡県浜松市・興誠高のエース篠原）……【影：ス，スゴイ！】

PB-100＋RAMパック用

しおひがりゲーム

山家　英史



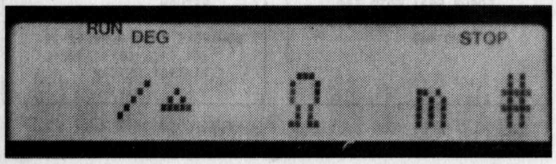
遊びかた

あなたは，④と⑥のキーで"Ω"を動かします。"△"は貝で，"#"は貝を入れるかご。"m"はカニで，"／"は波です。"△"に"Ω"が重なったときにⒶキーを押すと"△"が"．"に変わり，貝を取ったことになります。貝を全部取って"#"のところにいきⓈキーを押してください。すると"CLEAR"と出て面クリアです。

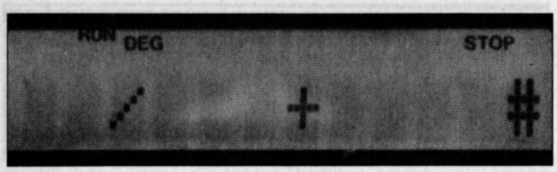
カニや波に当たると，ミスになります。５回ミスすると，ゲーム・オーバーです。

貝を取ると50点もらえ，かごに入れると，100点もらえ，クリアすると500点もらえます。

参考　ベマガ '84年６月号「大漁船」他



《写真１》今日は楽しいしおひがり…あっカニだ!!



《写真２》グスッ，カニにやられちゃった

しおひがりゲームのプログラム・リスト

```
P0
  1 VAC :PRINT " SH
    EOHEGARI";:GOSU
    B 600:GOTO 3
  2 Q=Q-1:PRINT CSR
    0;"  NEXT GAME
    ";:GOSUB 600
  3 Q=Q+1:PRINT CSR
    2;Q;" MEN ";:G
    OSUB 600:W=0
  4 $="▲▲":C$=MID(R
    AN#*2+1,1)
  5 J=INT (RAN#*3)+
    1
  6 $="▲▲":D$=MID(R
    AN#*2+1,1)
  7 I=INT (RAN#*5)+
    2:X=6:G=0:F=10
 20 A$="Ω":B$="m":E
    $="/":H$="#":P=
    11:W=W+1
 21 IF X=F;GOTO 300
 22 IF X=G;GOTO 300
 40 F=F-.5:IF F<6;F
    =11
 50 G=G+1:IF G>5;G=
    0
 60 IF KEY="4";X=X-
    1:IF X<1;X=1
 70 IF KEY="6";X=X+
    1:IF X>11;X=11
 80 IF W=50;GOTO 65
    0
 90 PRINT :PRINT CS
    R X;A$;CSR F;B$
    ;CSR J;C$;CSR I
    ;D$;CSR G;E$;CS
    R P;H$;
120 IF KEY="A";IF X
    =J;S=S+50:C$=".
    "
130 IF KEY="S";IF C
    $=".";IF X=P;S=
    S+100:C$=" "
140 IF KEY="A";IF X
    =I;S=S+50:D$=".
    "
150 IF KEY="S";IF D
    $=".";IF X=P;S=
    S+100:D$=" "
180 IF C$=" ";IF D$
    =" ";GOTO 400
190 GOTO 20
300 $="x+":FOR I=0
    TO 15:FOR E=1 T
    O 2:PRINT CSR X
    ;MID(E,1);
302 NEXT E:NEXT I
310 M=M+1:PRINT CSR
     1;" MISS:";M;:
    GOSUB 600:IF M>
    4;GOTO 700
320 GOTO 2
400 GOSUB 600:PRINT
     CSR 0;"   CLEA
    R!!";:GOSUB 600
    :S=S+500:GOTO 3
600 FOR I=0 TO 150:
    NEXT I:PRINT :R
    ETURN
650 GOSUB 600:PRINT
     CSR 0;" TIME-O
    VER";:GOSUB 600
    :W=0:GOTO 310
700 PRINT CSR 0;" G
    AME-OVER ";:GOS
    UB 600:PRINT CS
    R 1;"SCORE:";S;
710 GOSUB 600:PRINT
    "    TRAY!";:GO
    SUB 600:GOTO 1
```

MSXの隠れた機能を探る ―― No.1

☆SCREEN1のキャラクタに複数の色が付けられる!?

今まで1色しか付けることのできなかったSCREEN1のキャラクタに，なんと複数の色を付けることができるのです。

まず，MSXのキャラクタコード表を用意してください。そしてその表の下位の7と8の間に横線を右端まで引いて，縦の8コードずつのまとまりを全部で32個つくり，左端から縦に順番に0，1，2……と31まで番号を割当てていきます。そしてその番号をnとして，nに2000Hをたすと VRAMのアドレスが求まります。 <No.2へ続く…>



No.2 (続き)

そしてこのアドレスに値をVPOKEすると，その番号のキャラクタは8個まとめて色が変わります。つまり，キャラクタに直接色を割当ててしまうのです。VPOKEする値の求め方は，キャラクタの色×16＋バックの色です。理解できたでしょうか？ 下に例をあげておきます。

＊0～7のキャラクタを赤に，バックを緑にする。
VPOKE &H2000＋6，8＊16＋2

＊P～Wのキャラクタをシアンに，バックをマゼンタにする。
VPOKE &H2000＋10，7＊16＋13

この方法の特徴としては，直接キャラクタに色を割当てているので使い方によってはパレット機能みたいな事ができます。
欠点としては，8つのキャラクタの色が同時に変化してしまうことです。
1度試してみてください。 by S.Ogawa

by
S. OGAWA

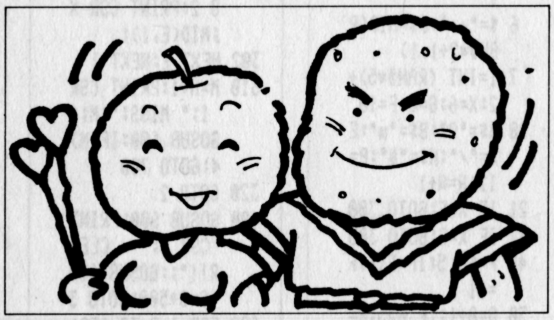
PB-100

★10月号のペーパー・アドベンチャーはストーリーが何かに似てるぞ。ローラー・スケート→くつ，モンスタ，そうだ！ドルア…。(東京都足立区・池玉佐之16才)……【影：おっとそこまで。スーパーソフトには隠しキャラもあるってことさ！】

PC-1245/51用

ポケコンの国のシャープ姫

稲田　隆之



説　　明

カシオ大王にとらわれたシャープ姫を，城から救いだしてください。あなたに与えられた命は，三つです。

場面は，四つに分かれています。1面目では，20本の剣がおそってきます。全部たたき落とすと面クリア!!　2面目は，20人の兵が剣を持って接近してきます。この面も，1面と同じで全部たおしてください。3面目は，城へ侵入する場面です。4面目はカシオ大王と戦って，あとは・・・。

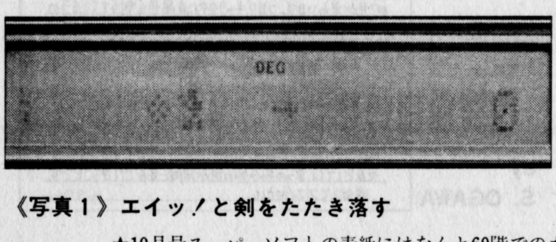
操作方法

DEF＋Sでスタート。画面のまん中にいるのが自分で，4と6で左右に移動，剣を使うときはAを押します。3面目で敵をやっつけて門の前まで来たら，Fを音が鳴るまで押しつづけてください。

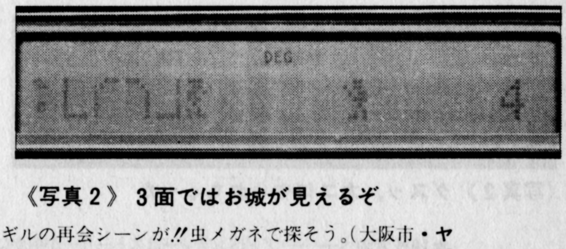
4面目までいくと1面目にもどり，2面目以降だけ難しくなります。

ポケコンの国のシャープ姫のプログラム・リスト

```
 10:"S"P=0:A=2,B=68,C=31
   ,D=108,S=0,M=0,K=0
 15:GOSUB 700
 20:X=6,Y=1,Z=11,O=&F800
   ,L=1,E=127
 30:GOSUB 810: GOSUB 820
   : GOSUB 800: IF T>19
   THEN 100
 40:Y=Y+1,Z=Z-1: POKE O+
   5Y,8,28,8,8,8: POKE
   O+5Z,8,8,8,28,8:
   GOSUB 900
 50:IF X-Y=1 OR X=Y THEN
   880
 60:IF Z-X=1 OR X=Z THEN
   880
 70:GOTO 30
100:GOSUB 700:L=2
110:X=6,Z=11,Y=1
120:GOSUB 810: GOSUB 820
   : GOSUB 800: IF T>19
   THEN 200
130:Y=Y+( RND P>1),Z=Z-(
   RND P>1): POKE O+5Y,
   109,31,107,68,2:
   POKE O+5Z,2,68,107,3
   1,109: GOSUB 900
140:IF Z-X=1 OR Z=X POKE
   O+5Z,32,80: GOTO 880
150:IF X-Y=1 OR Y=X POKE
   O+5Y+3,80,32: GOTO 8
   80
160:GOTO 120
200:GOSUB 700:L=3
210:X=11,Y=2,Z=20
220:GOSUB 810: GOSUB 820
   : GOSUB 800
230:POKE O+5,127,64,64,6
   4,64,124,2,1,1,1,1,1
   ,1,2,124,64,64,64,64
   ,127
240:Y=Y+( RND P>1): POKE
   O+5Y,109,31,107,68,2
250:GOSUB 900
260:IF X-Y=1 OR X=Y POKE
   O+5Y+3,80,32: GOTO 8
   80
270:IF INKEY$ ="F" AND X
   >1 AND X<4 THEN 300
290:GOTO 220
300:GOSUB 700
310:X=11,Y=5
320:GOSUB 810: GOSUB 820
   : GOSUB 800
330:Y=Y+( RND 3-2)*(Y>3)
   : POKE O+5Y,109,31,1
   06,68,2
340:POKE O+5,32,52,127,5
   1,32,E,0,E,0,E
350:IF INKEY$ <>"A" THEN
   380
360:IF X-Y<>1 AND X<>Y
   GOSUB 900: GOTO 380
370:IF RND P<3 GOSUB 910
   : GOTO 400
375:X=X+1:Y=Y-1: GOSUB 9
   00: GOTO 320
380:IF X-Y=1 OR X=Y POKE
   O+5Y+3,80,32: GOTO 8
   80
390:GOTO 320
400:BEEP 3: CALL 4576:
   POKE O+5X,0,0,0,0,0:
   POKE O+15,64,99,31,3
   6,99
410:FOR I=0 TO 6:E=E/2:
   POKE O+10,E,0,E,0,E:
   CALL &6F61: NEXT I:K
   =K+1: IF K>10 LET K=
   1
420:WAIT 0: PRINT "":
   CALL 4576: FOR I=1
   TO K: POKE O+5I,12,3
   0,60,30,12
430:CALL &6F41: CALL &6F
   31: NEXT I
440:WAIT 99: USING "###"
   : PRINT " BONUS 100*
   ";K:S=S+100*K: GOTO
   20
700:BEEP 3:P=P+1: WAIT 9
   9: PRINT " SCENE ";P
   :T=0: RETURN
800:POKE O+5X,A,B,107,C,
   D: RETURN
810:WAIT 0: PRINT USING
   "######";S: CALL 457
   6: RETURN
820:IF INKEY$ ="4" LET A
   =2,B=68,C=31,D=108,X
   =X-1*(X>1)
830:IF INKEY$ ="6" LET A
   =108,B=31,C=68,D=2,X
   =X+1*(X<11)
840:RETURN
880:POKE O+5X,6,104,24,1
   02,6: BEEP 1:M=M+1:
   PAUSE "MISS";M: IF M
   <>3 ON L GOTO 20,110
   ,210
890:WAIT : PAUSE " GAME
   OVER !!": PRINT "SCO
   RE ";S: END
900:IF INKEY$ <>"A"
   RETURN
910:CALL &6F61: IF A=2
   LET A=32,B=80: GOSUB
   800:A=2,B=68: GOSUB
   800: IF X-Y=1 OR X=Y
   LET V=Y: GOSUB 950:Y
   =1: RETURN
920:IF D=2 LET C=80,D=32
   : GOSUB 800:C=68,D=2
   : GOSUB 800: IF Z-X=
   1 OR X=Z LET V=Z:
   GOSUB 950:Z=11:
   RETURN
930:RETURN
950:POKE O+5V,8,20,42,20
   ,8: CALL &6F31:S=S+L
   :T=T+1: RETURN
```



《写真1》エイッ！と剣をたたき落す



《写真2》 3面ではお城が見えるぞ

★10月号スーパーソフトの表紙にはなんと60階でのカイとギルの再会シーンが!!虫メガネで探そう。(大阪市・ヤック・デ・カルチャ17才)……【**影**：ス，スゴイ。**編**：それはさっき使ったでしょ。**影**：ボカーン!!降参です。】

PC-1500用

SPY PANIC

皆川　徹



あなたはスパイです。5階建てのビルに忍びこみ，秘密資料を盗みだしてください。

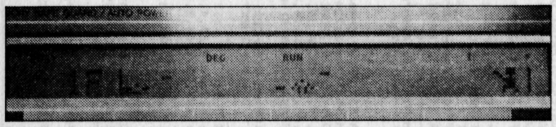
★遊びかた

左右に動いたり，ジャンプやふせをして敵の攻撃をかわしながら，敵を攻撃して5階まで行ってください。一定時間たつと，ハシゴがでてきます。登るときはジャンプしてください。5階より上（屋上）まで行くと，1面クリアです。

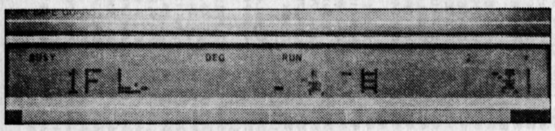
★キー操作

キー操作は，4 6 で左右，8 でジャンプ，2 でふせ，スペース・キーで弾発射です。

◇



《写真1》ヒョイとふせて，弾をよけるが…



《写真2》弾はビュンビュン飛んでくるぞ!!

SPY PANICのプログラム・リスト

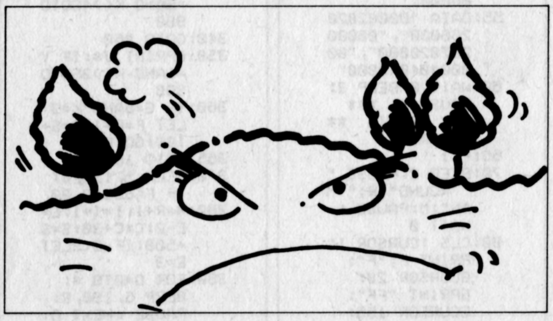
```
10:FOR I=1TO 12:
   READ @$(I):
   NEXT I
20:RANDOM :F=1:S=
   0:M=3:R=1:E=8:
   C=50
30:DATA "40383B3B
   680404","04046
   83B3B3840","09
   0A0C0D0C0A09",
   "2010600860102
   0"
40:DATA "00FF2A2A
   2AFF00","403B3
   F3B68040202","
   60606040504020
   20"
50:DATA "02020468
   3B3F3B40","202
   0405040606060"
   :Z$="000000000
   00000"
55:DATA "00002020
   200000","00000
   202020000","00
   000404040000"
60:WAIT 0:BEEP 3:
   PAUSE "  ***
   SPY  PANIC  **
   *":PAUSE
65:F=1
70:BEEP 2:PAUSE "
     ROUND";R;" M
   AN";M:PAUSE :
   WAIT 0
80:CLS :CURSOR 1:
   PRINT F;"F":
   GCURSOR 28:
   GPRINT "FF":
   GCURSOR 155:
   GPRINT "FF"
90:G=95:K=1:T=0:U
   =0:A=0:B=0:J=0
100:IF J=CLET B=
    RND 13*7+39
110:IF J>CGCURSOR
    B:GPRINT E$
120:GCURSOR G:
    GPRINT Z$
130:X$=INKEY$ :IF
    X$="4"LET K=2:
    G=G-7:GOTO 170
140:IF X$="6"LET K
    =1:G=G+7:GOTO
    170
150:IF X$="8"LET K
    =3:GOTO 170
160:IF X$="2"LET K
    =4
170:IF G<46LET G=4
    6
180:IF G>130LET G=
    130
190:GCURSOR G:
    GPRINT @$(K):
    IF X$=" "AND A
    =0AND K<3LET A
    =1:L=K:GOTO 19
    5
192:GOTO 200
195:BEEP 1,20,80:
    IF K=2LET N=G-
    7
197:IF K=1LET N=G+
    7
200:IF A=1ON L
    GOSUB 500,600
210:J=J+1:IF G=H
    AND T=1AND K<>
    4GOTO 900
215:IF H=GAND T=2
    AND K<>3GOTO 9
    00
220:IF T=0GOTO 700
230:GCURSOR H:
    GPRINT Z$:H=H+
    7:IF H>135LET
    T=0:GCURSOR 29
    :GPRINT Z$+"00
    ":GOTO 220
240:GCURSOR H:ON T
    GOTO 250,270
250:GPRINT K$:IF G
    =HAND K<>4GOTO
    900
260:GOTO 280
270:GPRINT J$:IF G
    =HAND K<>3GOTO
    900
280:IF G=YAND U=1
    AND K<>4GOTO 9
    00
290:IF G=YAND U=2
    AND K<>3GOTO 9
    00
300:IF U=0GOTO 800
310:GCURSOR Y:
    GPRINT Z$:Y=Y-
    7:IF Y<40LET U
    =0:GCURSOR 144
    :GPRINT Z$+"00
    ":GOTO 300
320:GCURSOR Y:ON U
    GOTO 330,350
330:GPRINT K$:IF Y
    =GAND K<>4GOTO
    900
340:GOTO 360
350:GPRINT J$:IF Y
    =GAND K<>3GOTO
    900
360:IF G=BAND K=3
    LET F=F+1:S=S+
    100:GOTO 370
365:GOTO 100
370:BEEP 5,190,8:
    IF F<6GOTO 80
380:R=R+1:I=I+1:E=
    E-2:C=C+30:S=S
    +500:IF E<3LET
    E=3
390:FOR D=0TO 4:
    BEEP 5,190,8:
    PAUSE :NEXT D:
    CLS :PAUSE " R
    OUND";R-1;" CL
    EAR SCORE";S:
    GOTO 65
500:GCURSOR N:
    GPRINT Z$:N=N+
    7:IF N>137LET
    A=0:IF POINT 1
    50LET S=S+10:
    BEEP 1,99,9:
    GCURSOR 144:
    GPRINT Z$+"00"
    :RETURN
510:GCURSOR N:
    GPRINT L$:
    RETURN
600:GCURSOR N:
    GPRINT Z$:N=N-
    7:IF N<36LET A
    =0:IF POINT 35
    LET S=S+10:
    BEEP 1,99,9:
    GCURSOR 29:
    GPRINT Z$+"00"
    :RETURN
610:GCURSOR N:
    GPRINT L$:
    RETURN
700:T=RND E:IF T>=
    3LET T=0:GOTO
    280
710:GCURSOR 29:IF
    T=1GPRINT F$:
    GOTO 730
720:GPRINT G$
730:BEEP 1:H=39:
    GOTO 240
800:U=RND E:IF U>=
    3LET U=0:GOTO
    360
810:GCURSOR 144:IF
    U=1GPRINT H$:
    GOTO 830
820:GPRINT I$
830:BEEP 1:Y=137:
    GOTO 310
900:BEEP 3,200,140
    :M=M-1:WAIT 15
    0:PRINT :IF M<
    >0GOTO 70
910:CLS :WAIT :
    PRINT "   GAME
     OVER  SCORE";
    S:GOTO 20
```


★影さんは海外に行ったことがないんですか？僕なんか淡路島に行ったことがあるんですよ。（奈良県磯城郡・ＯＳＡＲＵ13才）……【**影**：私はあるけど編君はないだろう。**編**：ありますよ。スズメ島にローソク岩…（一同大爆笑）。】

PC-2001用

大地の怒り

森本　隆志



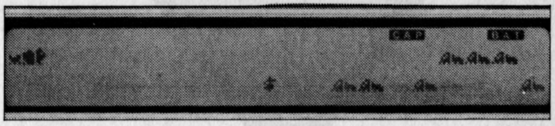
ムシたちが怒りに狂い，いっせいにおしよせてきた。こうなったら巨神を使うしかない。

GAME

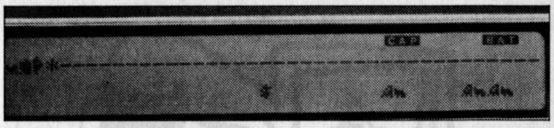
自分は左端の巨神を⊞と⊟で上下させて，スペース・キーでビームを発射してください。画面中央で上下している人に当てたり，ムシたちがその中央までくるとやられます。3回やられると，ゲーム・オーバーです。

それから，中央にいる人はムシをくいとめてくれています。

ムシ1匹につき5点で，250点ごとに「ヨクヤッタ！」という字が流れて自分が1人増えます。



《写真1》不気味に近づいてくるムシたちの群れ



《写真2》ピピーッ！ビームでやっつけろ

評…はいチーズ！パチッ

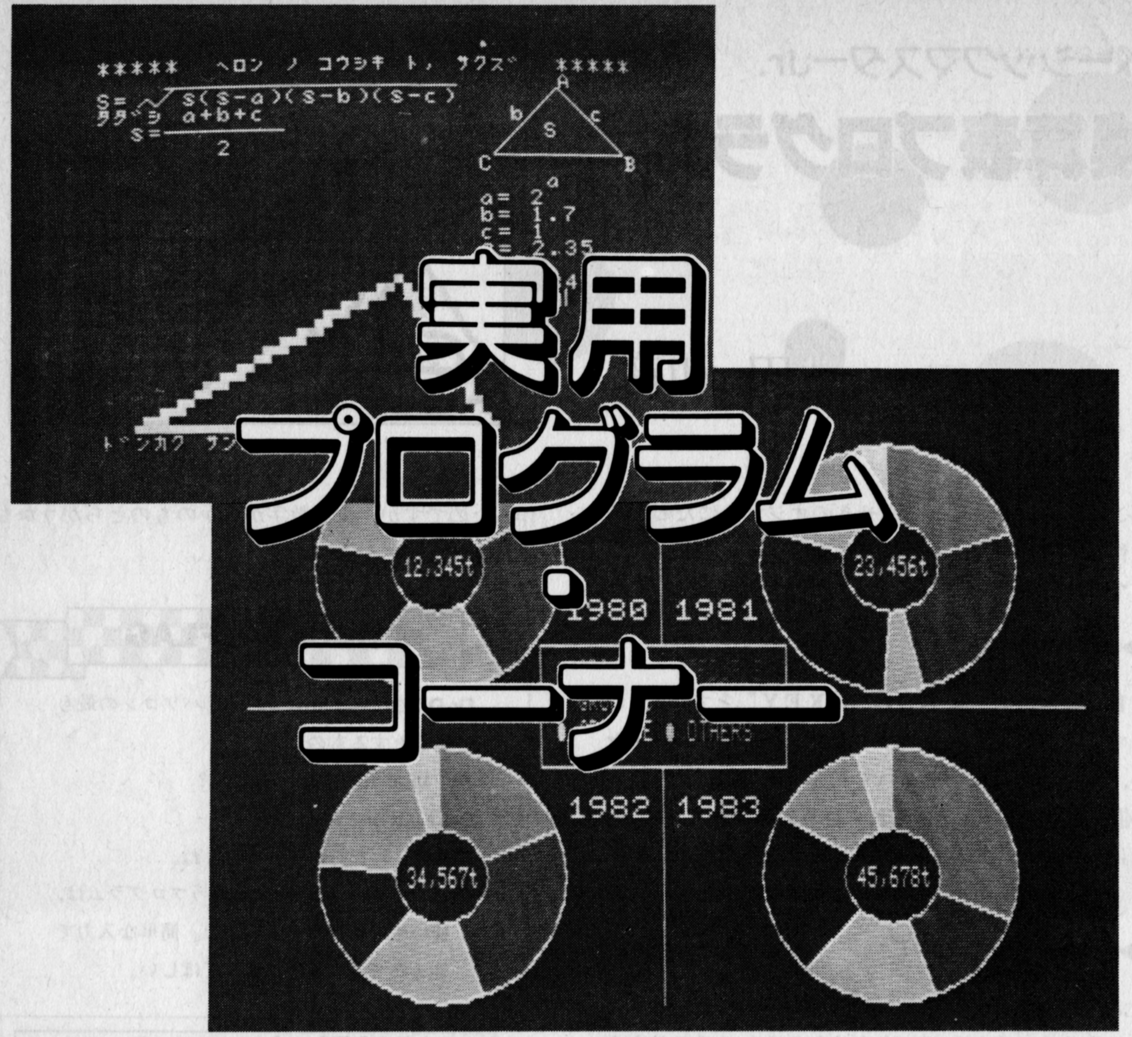


by　タッちゃん

大地の怒りのプログラム・リスト

```
5 CONSOLE 1,0,0:DEFINTA-Z:DIM N(20)
10 SC=0:M=3:K=0
20 RESTORE:FORI=0 TO44:READD$:POKE &HFCB3+I,VAL("&H"+D$):NEXT
30 DATA 58,30,70,38,58,5C,3C,7E,7E,7C,3E,7F,1A,0C,00
40 DATA 40,30,68,34,7C,38,70,30,70,60,14,0A,0D,0F,1E
50 DATA 1C,1C,38,00,00,00,28,5C,36,3E,0F,07,03,02,00
60 E$="":FORA=1TO3:E$=E$+CHR$(224+A):NEXT:FORA=0TO1:S$(A)=CHR$(230+A*2)+
CHR$(231+A*2):NEXT
70 C$="                    ":G$(0)=C$:G$(1)=C$:O$=CHR$(228)+CHR$(229)
80 PRINT CHR$(12);:IFK=1THENPRINT"/// ツ ヅ キ  ス タ - ト ///":GOTO 150
90 PRINT"キョダイナ ムシガ イッセイニ オソイカカッテ キタ"
100 LOCATE9:PRINT">>>> ダ イ チ  ノ  イ カ リ <<<<";:LOCATE55:PRINT"Push [S] ke
y";:GOSUB600
110 RESTORE570
120 READT,L:IFL<>0THENBEEPT,L ELSE110
130 IFINKEY$<>"S"THEN 120
140 PRINTCHR$(12);:PRINT"* BEST =";HC;" by ";HC$
150 X=0:PRINT CHR$(12);:LOCATE0:PRINTE$;
160 REM [[[[[[[[[[[ メ イ ン ]]]]]]]]]]]
170 K$=INKEY$:IFK$="-"THENX=0 ELSE IFK$="+"THENX=40 ELSE IFK$=" "THEN250
ELSE190
180 LOCATEX:PRINTE$;:LOCATE40-X:PRINT"    ";
190 IFLEFT$(G$(SGN(40-U)),1)=CHR$(&HE4)THEN 320
200 U=INT(RND*2)*40:LOCATEU+19:PRINTCHR$(&HE0);:LOCATE59-U:PRINT" ";
210 L=INT(RND*2):G$(L)=RIGHT$(G$(L)+O$,20):G$(1-L)=RIGHT$(G$(1-L)+"  ",20)
220 LOCATE20:PRINT G$(0);:LOCATE60:PRINT G$(1);
230 GOTO 170
240 REM [[[[[[[[ ビ-ム ハッシャ ]]]]]]]]
250 P=0:Q=SGN(X):LOCATEX+3:PRINT"*<";:BEEP8,1
260 LOCATEX+4:FORA=0TO5:PRINT"------";:NEXT:BEEP31
270 LOCATEX+3:PRINTTAB(X+40);:IFX=UTHEN 340
280 FORI=1TO19STEP2:IF MID$(G$(Q),I,2)=O$THENLOCATEI+19+X:PRINTS$(INT(RN
D*2));:N(I)=1ELSE N(I)=0
290 NEXT
300 FORI=1TO20STEP2:IFN(I)=1THENLOCATEX+I+19:PRINT"  ";:SC=SC+5:IFSCMOD2
50=0THEN470
310 NEXT:G$(Q)=C$:GOTO 200
320 REM [[[[[[[[[[[  ハネラレタ  ]]]]]]]]]]
330 FORA=60-UTO40-U STEP-2:LOCATEA:PRINTO$;:BEEP8,1:NEXT:GOTO 360
340 FORA=1TO6:LOCATEX+19:PRINT MID$("*+I/-_",A,1);:BEEP20-A,1:NEXT
350 FORA=2TO40 STEP3:LOCATE40-A:PRINT O$;:LOCATE80-A:PRINT O$;:NEXT
360 BEEP1:M=M-1:IFM>0THEN G$(0)=C$:G$(1)=C$:A$=INKEY$:GOTO 150
370 REM [[[[[[[[ GAME OVER ]]]]]]]]]
380 PRINT TAB(40);:LOCATE 7:PRINT "===== T H E   E N D =====";:BEEP20,8:
BEEP13:B
390 PRINT:LOCATE0:PRINT"S C O R E=";SC;
400 IF SC=<HC THEN PRINT:GOTO 420
410 HC=SC:LOCATE20:PRINT"* You are Hi-Score!";:BEEP8,1:BEEP15,1:BEEP12,1
:BEEP17,1:LOCATE55:INPUT"Youe name=";HC$
420 LOCATE 5:PRINT "GAME START?   PUSH([Y] or [N])";
430 FORA=0TO38:LOCATE78-A:PRINT O$+" ";
440 K$=INKEY$:IFK$="Y"THEN10 ELSEIFK$="N"THEN 460
450 NEXT:LOCATE40:PRINT"  ";:GOTO 430
460 END
470 REM [[[[[[[[ ヨクデキタ ]]]]]]]]
480 PRINT CHR$(12);:LOCATE19:PRINT CHR$(&HE0);
490 FORA=0TO11:BEEPVAL(MID$("150813172419202225292 7",A*2+1,2)):NEXT
500 RESTORE 510:FORA=0TO34:READ D$:POKE &HFCAE+A,VAL("&h"+D$):NEXT
510 DATA 44,1A,7F,5A,11,44,1A,7F,5A,12,42,1A,7F,5A,12
520 DATA 41,1A,7F,5A,12,41,1A,7F,5A,14,40,20,10,40,20,60,10,40,20,10
530 W$(0)="":W$(1)="":FORA=0TO19:W$(0)=W$(0)+CHR$(&HE5):W$(1)=W$(1)+CHR$
(&HE6):NEXT
540 FORA=0TO39:LOCATE10:PRINT W$(AMOD2);:LOCATE19:PRINT CHR$(224+AMOD5);
550 LOCATEA+40:PRINT" ヨ ク ヤ ッ タ!";:NEXT:GOSUB600:BEEP25:BEEP27:BEEP20:BE
EP22
560 LOCATE52:PRINT"))) モ ウ イ チ ド! )))";:M=M+1:K=1:GOTO 20
570 DATA 26,2,26,2,26,2,26,2,26,2,30,4,31,2,26,4,24,2,22,8
580 DATA 22,2,24,2,26,2,22,2,24,2,26,2,24,2,26,2,24,2,22,4,22,2,24,2,22,
2.21,2.22,2,26,12,0,4
590 DATA 26,4,24,4,29,4,27,4,27,2,26,14,0,4,0,2,22,2,24,2,22,2,21,2,22,2
,26,8,24,8,22,8,21,8,22,12,0,4,0,0
600 REM [[[[[[[ PAINT * ナウシカ ]]]]]]]
610 RESTORE650:FORA=-6TO5:READ D$:IFA<0THENH=A+7ELSEH=A+41
620 FORB=0TO4:POKE&HFCAE+B,VAL("&H"+MID$(D$,B*2+1,2)):NEXT
630 IFA<5THENLOCATEH:PRINT CHR$(224);
640 NEXT:RETURN
650 DATA 6070787C7E,FFFFFFFFFF,3F7F3F0703,0B3B390907,0763137071,637F7F3F
1F
660 DATA 0000030717,FFFFFFFFFF,FFFFFFFC08,204040060A,4620100806,28347E34
04
```


★ＯＦコーナーに出そうとして出しかたがわからず，1年間かかってやっとわかった。(神奈川県中郡・木下ジョン)……【編：気の長い話だね。影：私だって1年間トコヤに行かなかった。編：毛の長～い話，ムサクルシー!!】



実用プログラム・コーナー

本コーナーでは，身近なところで活用できる実用ソフトを選んで掲載しています。内容は，あくまでもパーソナル・ユースに重点を置き，かつアイデアに富んだ作品ばかりです。また，プログラムはどれも短くてわかりやく，工夫しだいで十分に応用が効くものです。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストを，キー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

なお，このコーナーではみなさんのアイデアに富んだ実用プログラムの投稿をお待ちしています。教育用，業務用，家庭内の雑務，パソコンの機能アップなど，なんでもかまいません。作品には，おなじみのデバッグ博士ことDr. D が批評を加えてくれます。口が悪く，かなりキツイこともいっていますが，プログラム作成のポイントをズバリ指摘してくれます。

応募される方は，以下のきまりを守ってください。

●プログラム投稿者へのお願い●

住所・氏名・年令・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には**①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス**などを書きます。

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし，２～３回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，**オリジナル**のもので，**未発表**のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。**編集部**

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」実用係
※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

ベーシックマスターJr.／L II₂用

換算表プログラム

武田 和彦



▶はじめに

このプログラムは，しんせきのオジサンにたのまれて作ってみました。ちょっと長くなりましたが，入力してみてください。

▶使いかた

RUNすると，“PUSH〔S〕KEY”とでます。ここでⓈを押すと，ナガサ，オモサ，メンセキ，タイセキ，ENDのどれかを聞いてきます。

Ⓚ～Ⓞのキーで，それぞれの換算表に変わります。あとは，あなたの知りたいナガサやオモサなどを入力すると，下にずらりと表示されます。

▶改造について

とても単純なプログラムですから，改造といっても特にありません。ただ，ナガサならスン，オモサならトンなどをつけ加えてみたらどうでしょうか。

▶終わりに

この換算表プログラムは，換算表カードを見ながら作ったのですが，少し数字がほかのものとちがうかもしれません。ごかんべんを！

◆

◆

CHECKER FLAG

Dr.D：こういう計算ものは，パソコンの最も得意とするものだ。

編：Dr.はRって知ってます？

Dr.D：Rか――。

編集長：坪ならわかりますよね。

Dr.D：な～るほど！　こういうプログラムは，使いやすさがポイントだな。簡単な入力で答えがでるように工夫してほしい。

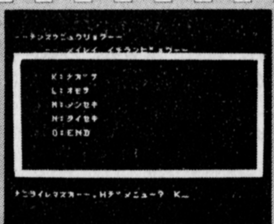


by OH!SC

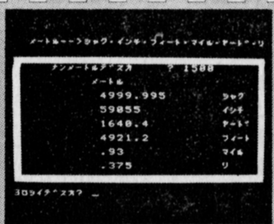
評…顔がゆがんでる(つぐ美)



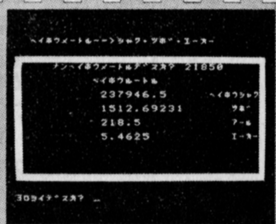
《写真1》タイトル画面



《写真2》メニューを選んでください



《写真3》ナガサの換算表です



《写真4》メンセキの換算表です

★SUPERsoft　マガジン1周年おめでとう！…去年の11月号を買ったときからこれを書こうと思っていたのは僕だけかな？(京都府宇治市・浪岡昭利15才)……【編：ありがとうございます。影：でも，なにもあげないよ！】

換算表プログラムのリスト

```
10 CLEAR
30 REM
40 GOTO 800
50 INPUT "ﾅﾆｦｲﾚﾏｽｶｰ.Hﾃﾞﾒﾆｭｰ",C$
145 IF C$="K" THEN GOTO 190
150 IF C$="L" THEN GOTO 330
155 IF C$="M" THEN GOTO 450
160 IF C$="N" THEN GOTO 570
170 IF C$="O" THEN GOTO 181
180 GOTO 50
181 REM -- END --
182 CLEAR :LET A$="ﾀﾞﾝﾅｻﾏ ｺﾞｸﾛｳ ｻﾏﾃﾞｼﾀ"
183 FOR I=1 TO 19
184 LET CURSOR=29-I,11:PRINT LEFT$(A$,I)
185 MUSIC P1U+
186 FOR T=1 TO 200:NEXT T
187 NEXT I
188 END
190 REM -- ﾒｰﾄﾙ --
195 CLEAR
200 LET CURSOR=2,0:PRINT "ﾒｰﾄﾙｰ->ｼｬｸ･ｲﾝﾁ･ﾌｨｰﾄ･ﾏｲﾙ･ﾔｰﾄﾞ･ﾘ"
210 GOSUB 680
220 LET CURSOR=5,4:PRINT "ﾅﾝﾒｰﾄﾙﾃﾞｽｶ"
230 LET CURSOR=19,4:INPUT A
240 LET CURSOR=10,8:PRINT A*3.33333:LET CURSOR=10,6:PRINT "ﾒｰﾄﾙ";
250 LET CURSOR=18,18:PRINT :LET CURSOR=26,8:PRINT "ｼｬｸ"
260 LET CURSOR=10,10:PRINT A*39.370:LET CURSOR=26,10:PRINT "ｲﾝﾁ"
270 LET CURSOR=10,12:PRINT A*1.0936:LET CURSOR=26,12:PRINT "ﾔｰﾄﾞ"
280 LET CURSOR=10,14:PRINT A*3.2808:LET CURSOR=26,14:PRINT "ﾌｨｰﾄ"
290 LET CURSOR=10,16:PRINT A*0.00062:LET CURSOR=26,16:PRINT "ﾏｲﾙ"
300 LET CURSOR=10,18:PRINT A*0.00025:LET CURSOR=26,18:PRINT "ﾘ"
310 PRINT :PRINT :PRINT :INPUT "ﾖﾛｼｲﾃﾞｽｶ",B$
320 GOTO 1000
330 REM -- ｵﾓｻ --
335 CLEAR
340 LET CURSOR=2,0:PRINT "ｷﾛｸﾞﾗﾑｰ->ｵﾝｽ･ﾎﾟﾝﾄﾞ･ｶﾗｯﾄ･ｶﾝﾒ"
350 GOSUB 680
360 LET CURSOR=5,4:PRINT "ﾅﾝｷﾛｸﾞﾗﾑﾃﾞｽｶ"
370 LET CURSOR=19,4:INPUT B
380 LET CURSOR=10,8:PRINT B*0.03527:LET CURSOR=10,6:PRINT "ｷﾛ";
390 LET CURSOR=18,18:LET CURSOR=27,8:PRINT "ｵﾝｽ"
400 LET CURSOR=10,10:PRINT B*2.20462260:LET CURSOR=18,10:LET CURSOR=27,10:PRINT "ﾎﾟﾝﾄﾞ"
405 LET CURSOR=10,12:PRINT "ｸﾞﾗﾑ";
410 LET CURSOR=10,14:PRINT B*5:LET CURSOR=18,12:LET CURSOR=27,14:PRINT "ｶﾗｯﾄ"
420 LET CURSOR=10,16:PRINT B*0.26667:LET CURSOR=18,14:LET CURSOR=27,16:PRINT "ｶﾝﾒ"
430 LET CURSOR=2,20:PRINT :PRINT :PRINT :INPUT "ﾖﾛｼｲﾃﾞｽｶ",B$
440 GOTO 1000
450 REM -- ﾋﾛｻ --
455 CLEAR
460 LET CURSOR=2,0:PRINT "ﾍｲﾎｳﾒｰﾄﾙｰ->ｼｬｸ･ﾂﾎﾞ･ｴｰｶｰ"
470 GOSUB 680
480 LET CURSOR=5,4:PRINT "ﾅﾝﾍｲﾎｳﾒｰﾄﾙﾃﾞｽｶ"
490 LET CURSOR=19,4:INPUT C
500 LET CURSOR=10,8:PRINT C*10.8900:LET CURSOR=10,6:PRINT "ﾍｲﾎｳﾙｰﾄﾙ"
510 LET CURSOR=18,18:LET CURSOR=24,8:PRINT "ﾍｲﾎｳｼｬｸ"
520 LET CURSOR=10,10:PRINT (C*0.9)/13:LET CURSOR=18,10:LET CURSOR=27,10:PRINT "ﾂﾎﾞ"
530 LET CURSOR=10,12:PRINT C*0.01:LET CURSOR=18,12:LET CURSOR=27,12:PRINT "ｱｰﾙ"
540 LET CURSOR=10,14:PRINT C*0.00025:LET CURSOR=18,14:LET CURSOR=27,14:PRINT "ｴｰｶｰ"
550 LET CURSOR=2,20:PRINT :PRINT :PRINT :INPUT "ﾖﾛｼｲﾃﾞｽｶ",B$
560 GOTO 1000
570 REM -- ﾀｲｾｷ --
575 CLEAR
580 LET CURSOR=2,0:PRINT "ﾘｯﾎﾟｳﾒｰﾄﾙｰ->ｼｬｸ･ﾂﾎﾞ･ﾘｯﾄﾙ･ｶﾞﾛﾝ･ｺﾞｳ"
585 GOSUB 680
586 LET CURSOR=5,4:PRINT "ﾅﾝﾘｯﾎﾟｳﾒｰﾄﾙ"
590 LET CURSOR=19,4:INPUT D
610 LET CURSOR=8,6:PRINT "ﾘｯﾎﾟｳﾒｰﾄﾙ"
615 LET CURSOR=8,8:PRINT D*10000:LET CURSOR=18,8:PRINT "ﾘｯﾎﾟｳｾﾝﾁ"
620 LET CURSOR=8,10:PRINT (D*35973)/1000:LET CURSOR=18,10:LET CURSOR=18,10:PRINT "ｼｬｸ"
630 LET CURSOR=8,12:PRINT D*1000:LET CURSOR=18,12:LET CURSOR=18,12:PRINT "ﾘｯﾄﾙ"
640 LET CURSOR=8,14:PRINT D*5.5435:LET CURSOR=18,14:LET CURSOR=18,14:PRINT "ｺﾞｳ"
650 LET CURSOR=8,16:PRINT D*220.2:LET CURSOR=18,16:LET CURSOR=18,16:PRINT "ｶﾞﾛﾝ"
660 LET CURSOR=2,20:PRINT :PRINT :PRINT :INPUT "ﾖﾛｼｲﾃﾞｽｶ",B$
670 GOTO 1000
680 REM
690 FOR Y=3 TO 20
700 IF (Y=3)+(Y=20)=1 THEN LET A=1:GOTO 720
710 LET A=31
720 FOR X=0 TO 31 STEP A
730 LET CURSOR=X,Y
740 PRINT CHR$($60);
750 NEXT X
760 NEXT Y
770 RETURN
800 CLEAR :LET A$="ｶﾝｻﾞﾝﾋｮｳﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ"
810 FOR I=1 TO 15
820 LET CURSOR=25-I,11:PRINT LEFT$(A$,I)
830 MUSIC P1U+
840 FOR T=1 TO 200:NEXT T
850 NEXT I
880 LET CURSOR=15,18:PRINT " PUSH [S] KEY"
890 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 890
1000 REM
1010 CLEAR :PRINT "--ﾃﾝｽｳﾆｭｳﾘｮｸ--":LET CURSOR=4,2:PRINT "-- ﾒｲﾚｲ ｲﾁﾗﾝﾋｮｳ--"
1020 LET CURSOR=5,6:PRINT "K";:PRINT ":ﾅｶﾞｻ"
1030 LET CURSOR=5,8:PRINT "L";:PRINT ":ｵﾓｻ"
1040 LET CURSOR=5,10:PRINT "M";:PRINT ":ﾒﾝｾｷ"
1050 LET CURSOR=5,12:PRINT "N";:PRINT ":ﾀｲｾｷ"
1060 LET CURSOR=5,14:PRINT "O";:PRINT ":END"
1080 FOR Y=3 TO 20
1090 IF (Y=3)+(Y=20)=1 THEN LET A=1:GOTO 1110
1100 LET A=31
1110 FOR X=0 TO 31 STEP A
1120 LET CURSOR=X,Y
1130 PRINT CHR$($60);
1140 NEXT X
1150 NEXT Y
1160 PRINT :PRINT :GOTO 50
1170 REM ********************
1180 REM *                  *
1190 REM * ｶﾝｻﾞﾝﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ      *
1200 REM *  1984年 1月 15日  *
1210 REM *  ﾍﾞｰｼｯｸﾏｽﾀｰJr     *
1220 REM * by ﾀｹﾀﾞ ｶｽﾞﾋｺ     *
1230 REM ********************
```

★10月号P.70の渡部君へ。オコイを呼ぶにはどうするの？（福奈川県横浜市・**相澤達也13才**）……【**影**：コイを呼ぶには池のふちで手をパチパチと…。**編**：おフもまかなくちゃ。**影**：つまり自分で考えてということさ。】

PB-6001/mkⅡ/6601用(16K, 2ページ)

世界時計 and 地理クイズ



三村　裕司

●はじめに

このプログラムは，'83年4月号のシャープのMZの広告を見て，作ってみようかと思い作ってみました。

●使いかた

まず，RUNしてください。そして，どちらにするか，選んでください。

〈世界時計〉

知りたい時間を入力してください。世界の時刻が出ます。下のオレンジ色のラインは，日付を表しています。また，たまたま，教科書の後ろに載っていた「君が代」の曲を使いましたが，みなさんは，もっとカッコいい曲を使ってみてください。

それから，スペース・キーを押すと，時間を入力する画面になります。

このプログラムを，お店のデモンストレーションなどに活用すると，ますますおもしろくなると思います。

〈地理クイズ〉

これはもう，地図中の赤ランプをヒントに，カタカナで都市名を入力して，地理の勉強に役立ててください。今回は，20問にしておきました。

●プログラムについて

オールBASICでできた，簡単なプログラムです。全部入力するのがめんどうくさい人は，どちらか好きなほうを入力するのもいいでしょう。

世界地図は，64×48ドットのセミ・グラフィックを使っています。南アメリカ大陸が，ちょっと気になるのですが，そのへんは，おおめにみてください。

移植も簡単だと思います。

《第1表》プログラムのしくみ

100～340	地図のデータ
400～480	選　択
490～890	世界時計
1020～1590	地理クイズ
2000～2060	地図を描く
2070～2100	画面消し

CHECKER FLAG

影：地理クイズで勉強して，世界時計をメモしておいて，さあ出かけるぞ！世界旅行。

編：五反田，1人歩きだろ！どうせ。



《写真1》世界時計，地理クイズどちらを選ぶ？



《写真2》東京の時刻を入力すると世界の時刻が



《写真3》地理クイズです。20問あります



《写真4》まちがっても正解を教えてくれます

★私は，影さんのことを思うと，胸がせつなくなるんです。……恋でしょうか？　OFコーナーがあるかぎり，ベーマガを買い続けます。(新潟県柏崎市・伊藤奈緒子19才)……【影：この魚，もしかしてコイでしょうか？】

```
90 REM---- ユーラシア・アフリカ たいりく ----
100 DATA4,22,25,5,12,12,5,15,17,
5,21,27,6,10,12,6,14,17,6,21,28
110 DATA6,21,28,7,13,16,7,20,28
,8,13,15,8,19,27,8,13,15
120 DATA8,19,27,9,7,8,9,12,15,9,
18,27,9,29,31,10,6,9,10,11,16
130 DATA10,18,35,11,5,8,11,11,14
,11,17,17,11,19,39,12,5,7
140 DATA12,10,16,12,19,39,13,4,1
6,13,19,38,14,4,16,14,19,20
150 DATA14,22,37,15,5,16,15,19,2
1,15,23,33,16,6,22,16,24,27
160 DATA17,5,23,17,25,26,17,32,3
4,18,4,23,19,3,3,19,5,20
170 DATA19,22,22,20,5,21,21,5,22
,22,4,24,23,4,23,24,4,22
180 DATA24,25,25,25,3,24,25,26,2
6,26,3,23,26,25,25,26,27,27
190 DATA26,34,36,27,3,16,27,19,2
1,27,26,26,27,33,38,28,5,15
200 DATA28,17,17,28,23,23,28,25,
26,28,32,38,29,5,14,29,31,37
210 DATA30,4,10,30,12,13,30,18,1
8,30,29,29,30,31,37,31,5,10
220 DATA31,17,17,31,29,30,31,32,
36,32,6,10,32,15,17,32,29,29
230 DATA32,31,37,33,6,9,33,12,12
,33,29,29,32,31,37,33,6,9
240 DATA33,12,12,33,29,29,33,32,
38,34,5,12,34,30,30,34,33,37
250 DATA35,5,9,35,34,36,36,7,8,3
6,38,38,37,37,37
260 REM------ アメリカ たいりく ---------
270 DATA39,6,7,39,9,10,39,12,12,
40,5,11,41,5,10,42,5,9,43,5,10
280 DATA44,5,12,45,6,15,45,18,20
,46,5,17,47,3,4,47,6,22
290 DATA47,27,28,48,3,3,48,6,24,
48,26,29,49,4,21,49,23,31
300 DATA50,4,20,50,24,32,50,36,3
7,50,40,42,51,5,19,51,24,40
310 DATA51,42,42,52,3,4,52,6,19,
52,24,39,53,3,3,53,6,19
320 DATA53,24,38,54,4,4,54,6,8,5
4,12,21,54,25,36,55,3,4,55,6,7
330 DATA55,13,19,55,26,35,56,3,5
,56,10,18,56,27,34,57,4,8
340 DATA57,10,17,57,28,33,58,5,8
,58,11,15,59,12,13,60,13,13
400 REM------ メインプログラム --------
410 C=1:GOSUB2000
430 LOCATE1,14:PRINT"せかいどけい :0
ちりクイズ:1";
440 LOCATE2,15:PRINT"PUSH KEY 0
OR 1";
450 A$=INKEY$:IFA$=""THEN450
460 IFA$="0"THENGOSUB2080:GOTO49
0
470 IFA$="1"THENGOSUB2080:GOTO10
00
480 GOTO450
490 REM------- せかいどけい ----------
495 DIM M(9),N(9),T(9)
500 LOCATE1,0:PRINT"******** せ か
 い ど け い *********";
510 RESTORE560
520 FORI=1TO9
530 READ M,N,N$,M(I),N(I),T(I)
540 LOCATEM,N:PRINT N$
550 NEXT I
560 REM ざひょう  としめい   ざひょう 時さ
570 DATA 1, 1,ロンドン,     1, 2,-9
580 DATA 1,13,ケープタウン,  2,14,-7
590 DATA 6, 2,モスクワ,     6, 3,-6
600 DATA11, 4,ペキン,      11, 5,-1
610 DATA15,13,シドニー,    15,14, 1
620 DATA16, 6,トウキョウ,  16, 7, 0
630 DATA19, 3,ロサンゼルス,20, 4,-17
640 DATA27, 5,ワシントン,  27, 6,-14
650 DATA28,10,リオ,        27,11,-12
660 LOCATE0,15:INPUT"トウキョウ の じこ
くは";T
670 GOSUB2080
680 IFT<0ORT>24THEN650
700 FORJ=1TO9
710 T1=T+T(J)
720 IF T1<0 THENT1=24+T1
730 IF T1>24THENT1=T1-24
740 T$=RIGHT$(STR$(T1)+":00",5)
750 IFLEFT$(T$,1)=" "THEN T$="0"
+RIGHT$(T$,4)
760 LOCATEM(J),N(J):PRINTT$;
770 NEXTJ
780 LINE(0,183)-(255,183),0
790 T2=10-T:T3=0
800 IFT>21THENT3=3-(24-T)
810 IFT<11THEN850
820 T2=0:IFT>21THENS1=11:GOTO840
830 S1=T-10
840 LINE(255-S1*9.2,183)-(255,18
3),8
850 LINE(T2*11.8,183)-(154-T3*11
.8,183),8
860 PLAY "t69l4o4dcdeged2egag8a8
o5do4bagega2o5dcd2o4egage.g8d2"
870 PLAY "ao5cd2cdo4agag8e8d2r"
880 IFSTRIG(0)=1THENLINE(0,180)-
(255,192),0,BF:GOTO660
890 GOTO0880
1000 REM-------- ちり クイズ -------
1010 REM
1020 LOCATE1,0:PRINT"*********
ちり クイズ ***********"
1030 LOCATE8,13:PRINT"もんだい"
1040 B=0:RESTORE1270
1050 FORI=1TO19
1060 READ X,Y,B$,C$
1070 PSET(X,Y),4
1080 LOCATE0,14:PRINTI;"もん ";B$;
"のしゅとは?"
1090 INPUT"こたえは";D$
1100 GOSUB1500
1110 IFI=10THENGOSUB1470
1130 NEXTI
1140 READ X,Y,B$,C$
1145 PSET(X,Y),4
1150 LOCATE0,14:PRINT"Last 23かい
オリンピック の ひらかれた":PRINTB$;"の としは"
;
1160 INPUTD$
1170 GOSUB1500:LINE(68,164)-(112
,164),0
1180 E$="あとひといきだ がんばれ"
1190 IFB<10THENE$="もうすこし がんばろう
わ♥♥"
1200 IFB>17THENE$="よくやった あんたは えら
い!!"
1210 LOCATE0,14:PRINT"きみは 20もんちゅ
う";B;"もん あいました"
1220 PRINTE$;" HIT RETURN KEY";
1230 A$=INKEY$:IFA$=""THEN1240
1240 IFA$=CHR$(13)THENGOSUB2080:
GOTO430
1250 GOTO 1230
1260 REM   いち   ,こくめい   ,しゅと
1270 DATA 24, 48,イギリス   ,ロンドン
1280 DATA 24, 60,フランス   ,パリ
1290 DATA 40, 64,イタリア   ,ローマ
1300 DATA 56, 44,ソビエト   ,モスクワ
1310 DATA104, 68,中ごく     ,ペキン
1320 DATA140,144,オーストラリア,キャンベラ
1330 DATA 32, 52,オランダ,アムステルダム
1340 DATA 48, 64,ギリシア   ,アテネ
1350 DATA 32, 56,スイス     ,ベルン
1360 DATA 36, 52,にしドイツ ,ボン
1370 DATA 20, 60,スペイン  ,マドリード
1380 DATA 52, 76,エジプト  ,カイロ
1390 DATA 88, 84,インド    ,ニューデリー
1400 DATA112, 68,カンコク   ,ソウル
1410 DATA220,124,ブラジル,ブラジリア
1420 DATA224, 64,カナダ     ,オタワ
1430 DATA192, 88,メキシコ   ,メキシコ
1440 DATA228, 68,アメリカ   ,ワシントン
1450 DATA128, 68,JAPAN     ,トウキョウ
1460 DATA184, 68,アメリカ  ,ロサンゼルス
1470 LOCATE0,14:PRINT"いまではんぶんた
" こうはん がんばれよ"
1480 LOCATE0,15:PRINT"いまのとこ";I;"
もんちゅう";B;"もん せいかい";
1490 FORJ=0TO1200:NEXTJ:GOSUB208
0:RETURN
1500 IFC$=D$THEN1535
1510 PLAY"O2C2":LOCATE8,3:PRINT"
マチガイ"
1520 LOCATE16,7:PRINT"セイカイは"
1530 LOCATE15,8:PRINTC$:GOTO1540

1535 B=B+1:LOCATE8,3:PRINT"セイカイ"
:PLAY"o6c2","o6e2","o6g2"
1540 FORJ=0TO500:NEXTJ
1550 LINE(128,88)-(176,88),0
1560 LINE(120,104)-(184,104),0
1570 LINE(64,36)-(100,44),C,BF
1580 PSET(X,Y),1
1590 GOSUB2080:RETURN
2000 REM------ がめんせってい ---------
2010 SCREEN 2,2,2:CONSOLE15,16,0
:COLOR1,0,1:CLS
2020 RESTORE100
2030 FORI=1TO147
2040 READ X,Y1,Y2
2050 LINE(X*4,Y1*4)-(X*4,Y2*4),C

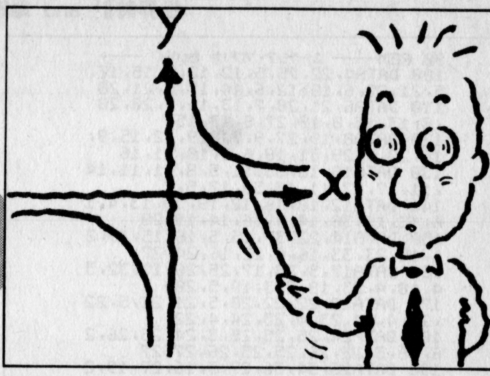
2060 NEXTI
2070 RETURN
2080 LINE(0,168)-(200,179),0
2090 LINE(0,180)-(255,191),0
2100 RETURN
```


★シャレが思いつかないからPC－6001mkIIに聞いてみた。「シーン，ピピビーガタホカーニガタガタジジドッーカーン！」どうしてくれるんだ！（埼玉県浦和市・**久保隆之12才**）……**【影：ウグググッ，バタッ！これでどう？】**

PC-8801/mkII用

比例・反比例のグラフ

水浦　憲



このプログラムは，比例・反比例の，xとyの値を求めたり，比例定数を求めるプログラムです。

❖ 使いかた

まず，メニューから番号を選んで入力します。1～3を入力すると，つぎに，比例か反比例かを，聞いてきます。入力すると，つぎには，xかyか比例定数を聞いてきます。そのうちの，どれか二つを入力すると，残りの一つが出ます。グラフにするかどうか聞いてくるので，[Y]を入力すると，グラフが描かれます。[N]を入力すると，メニューにもどります。

中点の求めかたは，二つの座標を入力すると，求まります。

グラフに点をとる方法は，座標を入力すると点が表示され，まだ入力するかを聞いてきます。まだ点をうつときは，[Y]を入力します。また，クリアするかどうか聞いてくるので，そのままうつなら[N]，新しくうつ場合は，[Y]を入力してください。

うち終わる場合は，まだうつかどうかのときに[N]を入力します。すると，小さい順にならび換えるか聞いてきます。[Y]を入力すると，小さい順に点と点の間にラインを引きます。[N]の場合，うった順にラインを引きます。

❖ 最後に

グラフにした場合，ＰＳＥＴで描いているため，少しおそいですが，意外ときれいにでます。反比例のグラフなどは，感動してしまいました。

88のみなさん，ｍｋIIに負けないように，ガンバリましょう。

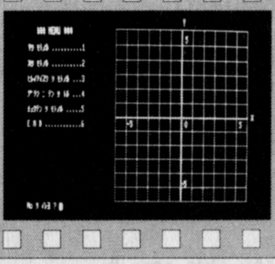
CHECKER FLAG

編：これは，xとyと比例定数が求められ，さらにグラフにできる貴重なものですね。影さんも，これで算数の勉強をしたら？

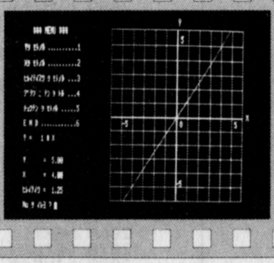
影：比例や反比例のグラフが，点を入力するだけで描けるなんて，楽だなー。反比例のグラフなんて，なかなか描きずらいんだもの……。

編：また，すぐ楽をしようとする！

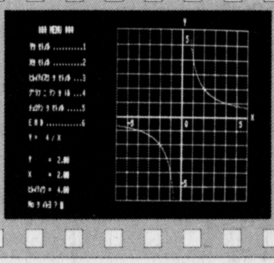
★



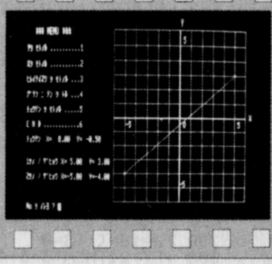
《写真1》まず，番号を入力します



《写真2》比例のグラフです



《写真3》なんと反比例のグラフまで……

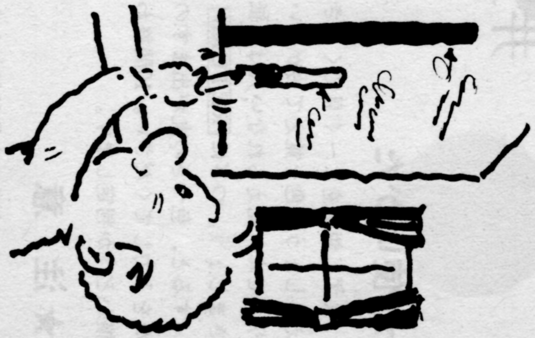


《写真4》中点まで求められます

★あのお～，みどりさんは，どこに行ったのでしょうか。もしかしたら，質屋に入れちゃったのでは…。ウソでしょ～。（千葉県茂原市・藤乗嘉人13才）……【編：そういえば…。影：な，なんですか。質屋に行ったことないっていうから……。】

比例・反比例のグラフのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 0,3:CLS 3:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,0
20 GOSUB *GAMEN
30 *MENU
40 LOCATE 0,24:CONSOLE 24,1,0,1
50 INPUT "No ｦ ｲﾚﾖ ";N
60 IF N=6 THEN *E.ND
70 IF N>3 AND N<7 THEN 100 ELSE IF N>5 OR N=0 THEN BEEP:GOTO 50
80 INPUT "ﾋﾚｲ=1   ﾊﾝﾋﾟﾚｲ=2 ";HH
90 IF HH=1 OR HH=2 THEN 100 ELSE BEEP:GOTO 80
100 ON N+1 GOTO 80,*Y,*X,*HIRE,*GRA,*CHUTEN
110 GOTO 80
120 *Y
130  LOCATE 0,24:INPUT "X ﾄ ﾋﾚｲﾃｲｽｳ ｦ Input ｼﾃｸﾀﾞｻｲ ";X,H
140  IF HH=1 THEN Y=X*H ELSE Y=H/X
150  GOTO *P
160 *X
170  LOCATE 0,24:INPUT "Y ﾄ ﾋﾚｲﾃｲｽｳ ｦ Input ｼﾃｸﾀﾞｻｲ ";Y,H
180  IF HH=1 THEN X=Y/H ELSE X=H/Y
190  GOTO *P
200 *HIRE
210  LOCATE 0,24:INPUT "Y ﾄ X ｦ Input ｼﾃｸﾀﾞｻｲ ";Y,X
220  IF HH=1 THEN H=Y/X ELSE H=Y*X
230  GOTO *P
240 *GRA
250  U=0:GOSUB *GAMEN
260  U=U+1
270  LOCATE 0,24:INPUT "X ﾄ Y ｦ Input ｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ ";X,Y
280  IF ABS(X)>6 OR ABS(Y)>6 THEN BEEP:GOTO 270
290  DX(U)=X*29:DY(U)=Y*-15
300  CIRCLE (DX(U)+406,DY(U)+100),2,2
310  INPUT "ﾏﾀﾞ ﾄﾘﾏｽｶ (y/n) ";M$:IF M$="Y" OR M$="y" THEN 320 ELSE IF M$="N" OR
M$="n" THEN *L ELSE 310
320  INPUT "CLEAR ｼﾏｽｶ (y/n) ";MM$:IF MM$="Y" OR MM$="y" THEN *GRA ELSE IF MM$="
N" OR MM$="n" THEN 260 ELSE 320
330 *CHUTEN
340 GOSUB *GAMEN
350  LOCATE 0,24:INPUT "1ﾂﾒ ﾉ ｻﾞﾋｮｳ ｦ Input ｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ  (X,Y)";X(1),Y(1)
360  INPUT "2ﾂﾒ ﾉ ｻﾞﾋｮｳ ｦ Input ｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ  (X,Y)";X(2),Y(2)
370  IF X(1)>6 OR X(2)>6 OR Y(1)>6 OR Y(2)>6 THEN BEEP:PRINT "ｶｸﾏｾﾝ ":GOTO *CHUT
EN
380  X(3)=((X(1)+X(2))/2):Y(3)=((Y(1)+Y(2))/2)
390  LOCATE 0,15:PRINT USING "ﾁｭｳﾃﾝ  X=###.##  Y=###.##";X(3),Y(3)
400  LOCATE 0,18:PRINT USING "1ﾂﾒ ﾉ ｻﾞﾋｮｳ X=##.##  Y=##.##";X(1),Y(1)
410  LOCATE 0,20:PRINT USING "2ﾂﾒ ﾉ ｻﾞﾋｮｳ X=##.##  Y=##.##";X(2),Y(2)
420  LOCATE 0,22:PRINT SPC(79)
430  CIRCLE (X(1)*29+406,Y(1)*-15+100),2,3
440  CIRCLE (X(2)*29+406,Y(2)*-15+100),2,3
450  CIRCLE (X(3)*29+406,Y(3)*-15+100),2,2
460  LINE(X(1)*29+406,Y(1)*-15+100)-(X(2)*29+406,Y(2)*-15+100),1
470 GOTO *MENU
480 IF HH=1 THEN H=Y/X ELSE H=Y*X
490 *HIREI
500 GOSUB *GAMEN
510  LOCATE 0,15:PRINT USING"Y = ### * X";H
520  FOR XX=0 TO 6 STEP .01
530   B=XX*29
540    BB=((H*15)*-1*XX)
550    IF ABS(BB)>90 THEN 580
560   PSET(B+406,BB+100),1:PSET(-B+406,-BB+100),1
570  NEXT XX
580 GOTO *MENU
590 *HANPI
600 GOSUB *GAMEN
610  LOCATE 0,15:PRINT USING"Y = ### / X";H
620  FOR XX=.1 TO 6 STEP .01
630   B=XX*29
640    BB=((H*15)/-XX)
650    IF ABS(BB)>90 THEN 680
660   PSET (B+406,BB+100),1
670   PSET (-B+406,-BB+100),1
680  NEXT XX
690 GOTO *MENU
700 *GAMEN
710 CLS 3
720 LOCATE 0,1:PRINT "    *** MENU *** "
730 PRINT:PRINT "Yｦ ﾓﾄﾒﾙ ..........1"
740 PRINT:PRINT "Xｦ ﾓﾄﾒﾙ ..........2"
750 PRINT:PRINT "ﾋﾚｲﾃｲｽｳ ｦ ﾓﾄﾒﾙ ...3"
760 PRINT:PRINT "ｸﾞﾗﾌ ﾆ ﾃﾝ ｦ ﾄﾙ ...4"
770 PRINT:PRINT "ﾁｭｳﾃﾝ ｦ ﾓﾄﾒﾙ .....5"
780 PRINT:PRINT "E N D ...........6"
790  LINE(232,10)-(580,190),5,B
800  FOR I=8 TO 20:LINE(29*I,10)-(29*I,190),5:NEXT I
810  FOR I=1 TO 12:LINE(232,15*I+10)-(580,15*I+10),5:NEXT I
820  LINE(405,10)-(407,190),5,BF:LINE(232,100)-(580,101),5,BF
830  LOCATE 51,0:PRINT "Y":LOCATE 74,12:PRINT "X":LOCATE 51,2:PRINT " 5":LOCATE
51,21:PRINT "-5":LOCATE 33,13:PRINT "-5":LOCATE 70,13:PRINT "5":LOCATE 52,13:PRI
NT "0"
840 RETURN
850 *P
860  LOCATE 0,15:PRINT SPC(30)
870  LOCATE 0,18:PRINT SPC(30):LOCATE 0,18:PRINT USING "Y       =###.##";Y
880  LOCATE 0,20:PRINT SPC(30):LOCATE 0,20:PRINT USING "X       =###.##";X
890  LOCATE 0,22:PRINT SPC(30):LOCATE 0,22:PRINT USING "ﾋﾚｲﾃｲｳ =###.##";H
900  LOCATE 0,24:PRINT SPC(79):LOCATE 0,24:INPUT "ｸﾞﾗﾌ ﾆ ｼﾏｽｶ (y/n) ";G$:IF G$="
Y" OR G$="y" THEN 910 ELSE IF G$="N" OR G$="n" THEN *MENU ELSE 900
910  ON HH GOTO *HIREI,*HANPI
920 *L
930 LOCATE 0,24:INPUT "ﾁｲｻｲｼﾞｭﾝ ﾆ ﾅﾗﾍﾞ ｶｴﾏｽｶ (y/n) ";N$:IF N$="Y" OR N$="y" THEN
 940 ELSE IF N$="N" OR N$="n" THEN 970 ELSE 930
940  FOR II=1 TO U-1
950   IF DX(II)>DX(II+1) THEN SWAP DX(II),DX(II+1):SWAP DY(II),DY(II+1):GOTO 940
960  NEXT II
970 FOR II=1 TO U-1
980  LINE (DX(II)+406,DY(II)+100)-(DX(II+1)+406,DY(II+1)+100),1
990 NEXT II
1000 GOTO *MENU
1010 *E.ND
1020 CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3
```

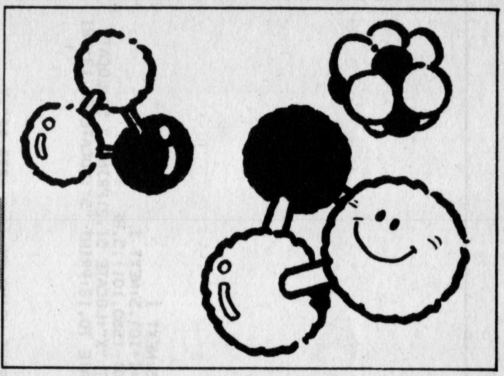


★この前，兄のコーラをかってに飲んだら，兄が，「コーラァー」！！（岩手県盛岡市・こまでん13才）……【影：ついでに，ペプシも飲んだら，「ヘップシッ」。編：影さん，かぜでもひいたの？サロンパスでもはったら？影：ハッ？】

X1/C/D(G-RAM1)用

理科分子構造完全マスター

井上　光裕



★ 使いかた

まず，説明をよ～く見てください。色をしっかり覚えましょう。色を覚えておかないと，どうしようもありません。覚えられない人は，紙にでも書きとめておきましょう。つぎに RETURN を押してください。

すると，色つきの丸が出ますので，それは何の分子かを入力してください。10問終わると，あなたは，合格かどうか判定します。

★ 注　意

このプログラムをRUNしたら，カナ・ロック キーを押してください。後は，プログラム中の注意を見てください(無責任！)。

★ プログラム入力方法

やる気のある人は，RENUM⏎とすると，行番号が10ずつになるので分子の種類を増やしてください。

★ 改造・移植

READ～DATAを使うと，もっと短くなると思います。僕は，初心者なので，改造法や移植法はいいませんが，320×200ドットのパソコンなら，どれでも難なくできると思います。必要メモリは，約3～4Kバイトです。

《第1表》ASCIIコードとキャラクタ

ASCIIコード	CSIZE0：?CHR$(コード)で出る文字	はたらき
&H0B又は11	↖	画面ホーム
&H0C又は12	↰	画面クリア
&H1C又は28	→	カーソル一つ前へ
&H1D又は29	←	カーソル一つ後ろへ
&H1E又は30	↑	カーソル一つ上へ
&H1F又は31	↓	カーソル一つ下へ

CHECKER FLAG

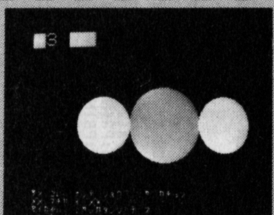
編：ふん，ふん。まずは，元素の色をよーく覚えておかないとだめです。

影：色を覚えておいたのに，ぜーんぶ，まちがっちゃった。

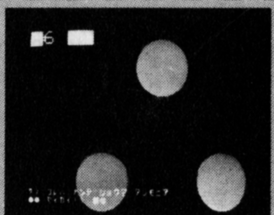
編：それは，頭の問題です。勉強がたりん！



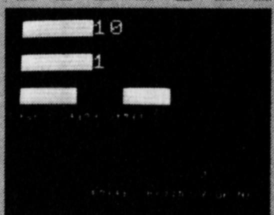
《写真1》説明画面。元素の色を覚えましょう



《写真2》おっと！まちがっちゃった。正解は？



《写真3》さて，これは？やった！大正解です



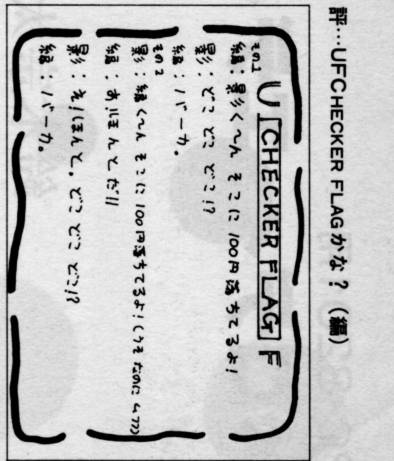
《写真4》10問中，さて何問正解したかな？

★友達のT君は，筋金入りのネクラ少年だ。山の話をするといつの間にかソウナンの話になってしまう。しかも，ゆい一の楽しみが，ゴキブリホイホイを見て何匹入ってるか確かめることです。(茨城県那珂郡・イオン反応)……【影：アゼン。】

理科分子構造完全マスターのプログラム・リスト

```
1 INIT:WIDTH 40:PALET:PRINT CHR$(12)
2 T=0:S=0
3 MUSIC"V1304:V1304:V1304"
4 TEMPO 80
5 '■■■■ セツメイ ■■■■
6 POSITION 120,90:PATTERN-16,KANJI$(4593):PATTERN-16,KANJI$(1842):PATTERN-16,KAN
JI$(317):PATTERN-16,KANJI$(4212):PATTERN-16,KANJI$(4478)
7 CSIZE 3
8 FOR I=1 TO 4000:NEXT:CLS 4
9 PRINT CHR$(12):COLOR 7:CURSOR0,0:PRINT#0"          セツメイ"
10 PRINT"コノソフトハ、リカノ、ブンシノモケイヲアテテモラウ、PROGRAMデス。"
11 PRINT:PRINT" コレデ イッショウケンメイ ベンキョウシテクダサイ。"
12 PRINT:PRINT"      ゲンソ ノ イロノ セツメイ"
13 COLOR 1:PRINT"    ●";:COLOR 7:PRINT"・・・・・・・・・・・・・・・・スイソ"
14 COLOR 2:PRINT"    ●";:COLOR 7:PRINT"・・・・・・・・・・・・・・・・チッソ"
15 COLOR 4:PRINT"    ●";:COLOR 7:PRINT"・・・・・・・・・・・・・・・・エンソ"
16 COLOR 6:PRINT"    ●";:COLOR 7:PRINT"・・・・・・・・・・・・・・・・タンソ"
17 PRINT"    ●・・・・・・・・・・・・・・・・サンソ":PRINT
18 PRINT:PRINT"          チュウイ"
19 PRINT:PRINT"1. GRAPH KEYハ、 ショウ シナイデ クダサイ。"
20 PRINT"2. RUN スルト カナKEYヲ オシテ クダサイ。"
21 PRINT"3. コタエルトキハ、ゼッタイニ、スペースヲ アケナイデ、クダサイ。"
22 CURSOR0,22:INPUT"RETURN KEYヲ オシテ クダサイ",ink$
23 CLS 4:PRINT CHR$(12);
24 T=T+1
25 POSITION0,0:PATTERN-16,KANJI$(3472):PRINT#0T:POSITION48,0:PATTERN-16,KANJI$(4
468):PATTERN-16,KANJI$(4460)
26 SA=INT(RND*8)+1
27 IF T>10 GOTO 65
28 ON SA GOTO 31,34,37,40,44,48,51,56
29 END
30 '■■■■ モンダイ ■■■■
31 CIRCLE(100,100),50,2:PAINT(100,100),2,2
32 CIRCLE(200,100),50,2:PAINT(200,100),2,2
33 QE$="チッソ":GOTO 78
34 CIRCLE(100,100),50,1:PAINT(100,100),1,1
35 CIRCLE(200,100),50,1:PAINT(200,100),1,1
36 QE$="スイソ":GOTO 78
37 CIRCLE(100,100),50,7:PAINT(100,100),7,7
38 CIRCLE(200,100),50,7:PAINT(200,100),7,7
39 QE$="サンソ":GOTO 78
40 CIRCLE(159,99),40,7:PAINT(159,99),7,7
41 CIRCLE(89,99),30,1:PAINT(89,99),1,1
42 CIRCLE(229,99),30,1:PAINT(229,99),1,1
43 QE$="ミズ":GOTO 78
44 CIRCLE(159,99),40,6:PAINT(159,99),6,6
45 CIRCLE(89,99),30,7:PAINT(89,99),7,7
46 CIRCLE(229,99),30,7:PAINT(229,99),7,7
47 QE$="ニサンカタンソ":GOTO 78
48 CIRCLE(90,100),50,1:PAINT(90,100),1,1
49 CIRCLE(200,100),60,4:PAINT(200,100),4,4
50 QE$="エンカスイソ":GOTO 78
51 CIRCLE(160,120),50,2:PAINT(160,120),2,2
52 CIRCLE(160,40),30,1:PAINT(160,40),1,1
53 CIRCLE(90,160),30,1:PAINT(90,160),1,1
54 CIRCLE(230,160),30,1:PAINT(230,160),1,1
55 QE$="アンモニア":GOTO 78
56 CIRCLE(80,100),30,1:PAINT(80,100),1,1
57 CIRCLE(140,100),30,6:PAINT(140,100),6,6
58 CIRCLE(200,100),30,7:PAINT(200,100),7,7
59 CIRCLE(260,100),30,1:PAINT(260,100),1,1
60 CIRCLE(140,40),30,1:PAINT(140,40),1,1
61 CIRCLE(140,160),30,1:PAINT(140,160),1,1
62 QE$="メチルアルコール":GOTO 78
63 END
64 '■■■■ ハンテイ、ソノタ ■■■■
65 V=S*10:CLS 4:CSIZE 3:PALET
66 POSITION0,0:PATTERN-16,KANJI$(4468):PATTERN-16,KANJI$(3474):PATTERN-16,KANJI$
(3184):PATTERN-16,KANJI$(447):PATTERN-16,KANJI$(102):CURSOR10,0:PRINT#0"10"
67 POSITION0,32:PATTERN-16,KANJI$(3221):PATTERN-16,KANJI$(1882):PATTERN-16,KANJI
$(3184):PATTERN-16,KANJI$(447):PATTERN-16,KANJI$(102):CURSOR8,4:PRINT#0S
68 POSITION0,64:PATTERN-16,KANJI$(3832):PATTERN-16,KANJI$(3732):PATTERN-16,KANJI
$(447):PATTERN-16,KANJI$(102):COLOR 2:CURSOR6,8:PRINT#0V:COLOR 7:POSITION112,64:
PATTERN-16,KANJI$(3732):PATTERN-16,KANJI$(110):PATTERN-16,KANJI$(110)
69 IF S<4 THEN PRINT:PRINT"モット ベンキョウヲ シナサイ!":GOTO 75
70 IF (S>=4)*(S<8) THEN PRINT:PRINT"モウ ヒトイキ!!":GOTO 75
71 IF S>=8 THEN POSITION0,96:PATTERN-16,KANJI$(2571):PATTERN-16,KANJI$(1942):PAT
TERN-16,KANJI$(110):POSITION0,128:PATTERN-16,KANJI$(410):PATTERN-16,KANJI$(465):
PATTERN-16,KANJI$(439):PATTERN-16,KANJI$(440):PATTERN-16,KANJI$(406):PATTERN-16,
KANJI$(110)
72 TEMPO 1000
73 FOR I=1 TO 20:MUSIC"-C0-D-E-F-G-A-BCDEFGAB+C+D+E+F+G+A+B":NEXT
74 TEMPO 80
75 CURSOR10,20:INPUT"モウイチド ヤリマスカ?(Y or N)",ABC$
76 IF (ABC$="Y")+(ABC$="y") THEN T=0:GOTO 23 ELSE END
77 '■■■■ セイカイ ハンテイ ■■■■
78 CURSOR0,21:INPUT"サァ、コレハ、ナンデショウ";N$
79 IF N$=QE$ THEN 81 ELSE PRINT"XX マチガイ XX":MUSIC"+C1BAGFEDC"
80 PRINT"セイカイハ、 ";QE$;" デス":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOTO 82
81 S=S+1:PRINT"●● セイカイ!! ●●":MUSIC"C3EG+C5"
82 CLS 4:GOTO 23
83 '
84 ' ***********************************
85 ' *                                 *
86 ' * リカ 1 ブンヤ                   *
87 ' *                                 *
88 ' *  ゲンソ & 分シ テスト           *
89 ' *                                 *
90 ' * Copyright 1983 by Mitsuhiro     *
91 ' *                                 *
92 ' ***********************************
93 '
```

評…UFCHECKER FLAGかな？（編）



by ジ・アウトローズ

評…うっ！やられた（影）



by ショートくん

★ざんげ：僕はＸ１を買ったとき，ソフトがおまけで30本ついてきたと，とんでもないウソをついてしまった。おゆるしを…。（岐阜県養老郡・**下村幸徳15才**）……【**編**：おゆるしを…。**影**：カーッ！バッテン。ザバーッ。】

PC-8201用

メロディ・エディタ

鈴木宗太郎



譜面どおりにデータが入力できる，メロディ・エディタです。

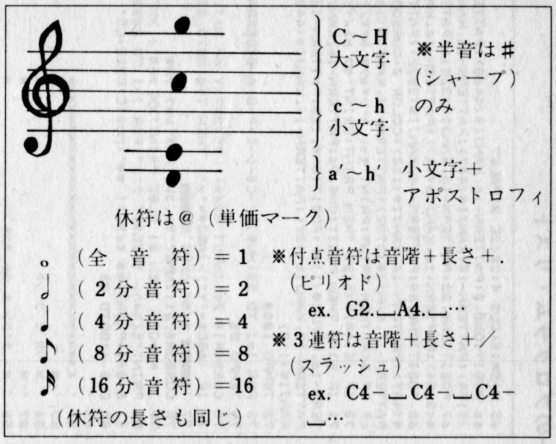
●音符の入力のしかた●

音符はつぎの形で入力します。

音階＋音の長さ（＋アポストロフィ，スラッシュ）

各データとデータの間には，必ずスペースを入れてください。1曲入れ終わったら，そのままリターンしてください。

ファイル名入力後のコンパイル中に，「Ｄａｔａ　ｅｒｒｏｒ　＞　～」と出たら，～の部分をデータが，エラーであることを示しています。これは，試し聞きの後に，ＴＥＸＴのデータを見て直してください。



《第１図》音符の入力のしかた

メロディ・エディタのプログラム・リスト

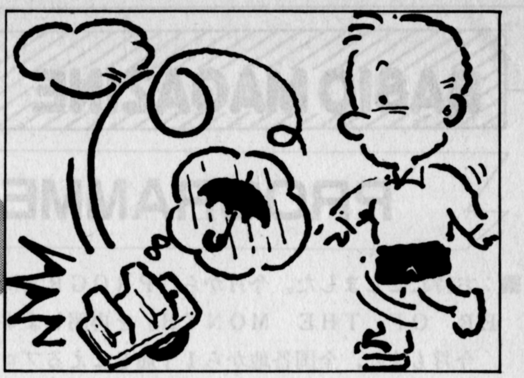
```
1000 CLEAR 1000,62336!:SN=32
1050 ON ERROR GOTO 4050
2000 DIMS(SN),O$(SN),SD(500),LE(500),M(100),M$(100)
2010 FORK=1TOSN:READO$(K):NEXT
2020 DATA f′,f′#,g′,g′#,a′,a#′,h′,c,c#,d,d#,e,f,f#,g,g#,
a,a#,h,C,C#,D,D#,E,F,F#,G,G#,A,A#,H,@
2022 Z#=7032
2024 FORI=1TOSN-1:S(I)=Z#:Z#=Z#/1.0594639#:NEXT:S(SN)=0
2030 FORK=1TO5:READN$(K):NEXT
2040 DATA 16,8,4,2,0
2045 FORK=1TO5:READL(K):NEXT
2047 DATA  1,2,4,8,16
2050 SCREEN0,0:CLS:LOCATE3,0:PRINT"***** Melody editer V
er 1.7 *****":PRINT
2055 PRINT"PLAY or INPUT  [P]・[I]":K$=INPUT$(1)
2060 IFK$="P"ORK$="p"THEN2200
2065 IFK$="I"ORK$="i"THEN2070
2067 GOTO2050
2070 'DATA INPUT
2080 PRINT"APPEND or NEW  [A]・[N]":K$=INPUT$(1):N$=""
2090 INPUT"FILE NAME";N$:IFN$=""THEN2050
2100 IFK$="A"ORK$="a"THEN2120
2110 OPENN$FOROUTPUTAS#1:PRINT"NEW ";:E=0:GOTO2130
2120 OPENN$FORINPUTAS#1
2122 IFEOF(1)THENCLOSE:GOTO2126
2124 INPUT#1,E,M$:GOTO2122
2126 OPENN$FORAPPENDAS#1:PRINT"APPEND ";
2130 PRINT"DATA":E=E+1
2140 PRINTUSING"ﾌﾚｰｽﾞ ## : ";E;:LINEINPUTF$
2150 IFF$=""THEN2170
2155 PRINT#1,E;CHR$(34);F$;CHR$(34):E=E+1
2160 GOTO2140
2170 '
2180 CLOSE:PRINT"INPUT END":PRINT"PLAY ? [Y]";:K$=INPUT$
(1):PRINT:IFK$="Y"ORK$="y"THEN2220
2190 GOTO2050
2200 'PLAY
2205 N$=""
2210 INPUT"File name";N$:IFN$=""THEN2050
2220 OPENN$FORINPUTAS#1
2230 E=1
2240 IFEOF(1)THENCLOSE:GOTO2270
2250 INPUT#1,E,M$(E)
2260 GOTO2240
2270 LOCATE11,6:PRINT"Wait a moment.":T=0
2280 FORJ=1TOE:T$=M$(J)
2285 LOCATE2,7:PRINT"Now compiling ﾌﾚｰｽﾞ";J;"/";E;
2290 GOSUB3000:NEXT:PRINT
2300 OC$="":INPUT"OCTAVE [-]or[null]or[+]";OC$:IFOC$="-"
THENOC=2ELSEIFOC$="+"THENOC=.5ELSEOC=1
2304 TM=8:INPUT"TEMPO  (4-8-12)";TM
2305 RT=1:INPUT"REPEAT TIMES   ";RT
2306 PRINT"HIT ANY KEY.":K$=INPUT$(1)
2307 FORK=1TORT
2310 FORI=0TOT:SOUNDSD(I)*OC,LE(I)*TM:NEXT
2315 NEXT
2320 PRINT"REPLAY ?  [Y]":K$=INPUT$(1):IFK$="Y"ORK$="y"T
HEN2300
2330 GOTO2050
3000 'COMPILE
3010 W=1:CK=0
3020 B=INSTR(MID$(T$,W)," ")
3025 IFB=0THENB=LEN(MID$(T$,W))+1:CK=1
3030 W$=MID$(T$,W,B-1):W=W+B
3032 O3$=MID$(W$,1,3)
3034 FORK=1TO3
3036 IFO3$=O$(K)THENC=4:GOTO3080
3038 NEXT
3040 O2$=MID$(W$,1,2)
3045 FORK=1TOSN
3047 IFO2$=O$(K)THENC=3:GOTO3080
3050 NEXTK
3055 O1$=MID$(W$,1,1)
3060 FORK=1TOSN
3067 IFO1$=O$(K)THENC=2:GOTO3080
3070 NEXTK:GOSUB4000:GOTO3140
3080 SD(T)=S(K)
3090 FORK=1TO5
3097 IFMID$(W$,C,2)=N$(K)THEN3130
3100 NEXT
3110 FORK=1TO5
3117 IFMID$(W$,C,1)=N$(K)THEN3130
3120 NEXT:GOSUB4000:GOTO3140
3130 LE(T)=L(K)+ST:ST=0
3132 IFMID$(W$,B-1,1)="."THENLE(T)=LE(T)+LE(T)/2:B=B+1
3135 IFMID$(W$,B-1,1)="-"THENST=LE(T):T=T-1
3137 IFMID$(W$,B-1,1)="/"THENLE(T)=LE(T)*2/3
3140 T=T+1
3150 IFCK=1THENRETURN
3160 GOTO3020
4000 'ERROR
4010 PRINT:PRINTUSING"* Data error. > ﾌﾚｰｽﾞ ##";J;:PRINT
": ";W$:RETURN
4050 IFERR=52ORERR=55THEN4060
4055 PRINT"Error in";ERL;" #";ERR:STOP:RESUME
4060 CLS
4070 PRINT"♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣ FILES .♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣":FILES:PRIN
T"♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣ ♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣":PRINT"* ｼﾃｲﾉ File
ｶﾞ ﾐﾂｶﾘﾏｾﾝ.":PRINT"  (ｼﾃｲﾃﾞｷﾙ ﾌｧｲﾙﾊ DO.ﾌｧｲﾙ ﾉﾐ.)":N$=""
4080 INPUT"* FILE NAME";N$:IFN$=""THENRESUME2050
4090 RESUME
```


★いくらいじめられても泣かないかっこい一影さま。ポーマイ連続殺人事件の暗号文のヒントを教えてください。（兵庫県神戸市・**平田昌敬13才**）……**【影**：そうか，そうか，でもいくらおだてたって，わかんないんだよねェー。**】**

PB-100用

天気予想

鈴木 恒太郎



これは，明日の天気とそのあたる確率，それに雨の降水確率を出すというものであります。

● 使いかた ●

やり方は簡単。表にしたがってキーを押せばよいのです。

第1表を見て答えます。答えるのはすべて，今日のことです。質問1と2，3と4，5と6は表のとおりで答えかたは同じです。データは，正確に入れてください。

《第1表》説　明

質問	内　容	答えかた
1	朝の天気	晴れ[2]，くもり[1]，雨[0]
2	夕方の天気	
3	朝の風の状態	強い[3]，中ぐらい[2]，弱い[1]，なし[0]
4	夕方の風の状態	
5	夕やけがでたか	でた[1]，でない[0]
6	星がでたか	

《第2表》変数表

A，B，C	→ データ
D	→ ループ・カウンタ
G	→ データの点数
H	→ 当たる確率
J	→ 雨の確率
K	→ 区分けの数
$	→ データの質問

天気予想のプログラム・リスト

```
P0
 10 PRINT "TENKI YO
    SOU":G=11:J=0:$
    ="AM:TENKIPM:TE
    NKIAM:KAZE "
 20 K=8:GOSUB 200:$
    ="PM:KAZEYUUYAK
    EHOSHI  ":K=7
 30 G=G+A:IF B=2;G=
    G+B
 40 IF B=0;G=G+1
 50 IF C=0;G=G+2
 60 IF C=1;G=G+C
 70 GOSUB 200:IF A≧
    2;G=G-(A-1)
 80 IF A=0;G=G+2
 90 FOR D=0 TO 1:IF
     B(D)=1;G=G+3
100 NEXT D:PRINT "A
    SUNO TENKI"
110 IF G≦13;PRINT "
    AME":H=(G*-2+35
    )*5
120 IF G≧14;IF G≦15
    ;PRINT "KUMORI"
    :H=(G*3-20)*3
130 IF G≧16;IF G≦17
    ;PRINT "KUMORI"
    :H=(G*-3+72)*3
140 IF G≧18;PRINT "
    HARE":H=G*6-50:
    IF H>100;H=100
145 IF H>100;H=100
150 PRINT "ATARU KA
    KURITU";H;"%":J
    =G*-10+200
160 IF G≦13;J=H
170 IF J<0;J=0
180 PRINT "AMENO KA
    KURITU";J;"%":E
    ND
200 FOR D=1 TO 3:PR
    INT MID((D-1)*K
    +1,K);:INPUT A(
    D-1):NEXT D
210 RETURN
```


★名言集「10月は　持ってなかった　H1」(神奈川県大和市・鶴巻大輔13才)……【編：あいかわらずあの広告は人気がありますね。影：学生時代を思い出すね。おーい！私の青春よ戻ってこーい‼おっと試験は戻ってくるなー‼】

BASIC MAGAZINE あくせすroom

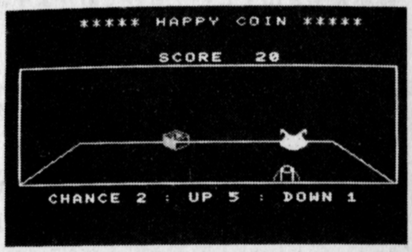
PROGRAMMER OF THE MONTH

編：お待たせしました。今月から「PROGRAMMER OF THE MONTH」を再開します。
　今月もまた，全国各地から１千通をこえるプログラムの投稿をいただき，ほんとうにありがとうございました。厳正なる抽選の結果――。

Dr.D：おいおい，コーナーをまちがえとるのとちがうか？　編集者のキミがそんなことでは困るではないか！　このコーナーは，今月の掲載プログラムの中で，もっとも優れた作品を紹介するものだろ。ほれ，すでにワシが選んでおいたぞ！

影：サーッ，♪パンパカパ～ン（時代おくれの曲だ），発表で～す!!　♪ 今月の第１位は，高原保法さんのMSX用「HAPPY　COIN」に決まりました。

Dr.D：今月の作品は，「ベスト・プログラマー・コンテスト」の影響を受けてか，どの作品も優秀なものばかりだ。その中で，この「HAPPY COIN」は，アイデアとゲーム性の両面で，他作品を圧倒した感じだ。佳作は，JR－100用「SHERIFF」（塚原宏幸），MZ－2200用「SUPER FIGHT」（森田義一）だ。



明日のSTAR PROGRAMMER紹介

――今月はいまいちでした。次号ガンバッテネ!!――

HEXAGON	埼玉県浦和市	西田晴幸君	FLOWER SHOP	千葉市	松岡秀樹君
ピンピンゲーム	神奈川県茅ヶ崎市	佐藤　孝君	CRAZY AMOEBA	愛知県名古屋市	山田隆二君
YAMATO	大阪府吹田市	岸本卓也君	月光仮面	宮城県石巻市	小野貴道君
MOONカマドーマ	埼玉県川口市	佐藤秀貴君	BLOCK BREAK SPECIAL	宮城県仙台市	TGバルタン君
LOTTERD	長野県上田市	荻原正弘君	3D－MAZE	石川県鳳至郡	浜野裕文君
チキラノイミニソクニ	福島県西白河郡	小磯博司君	SELDER	香川県高松市	田中啓介君
GOLF	大阪府豊中市	岩見　崇郡	神経衰弱	静岡県富士市	緒方昭広君
アマチュア無線コンテストゲーム	福岡県北九州市	二之宮文典君	オルガン教室	茨城県那珂郡	金子修一君
Z－60	北海道函館市	S. SATOMI君	鉱山	福岡市	天使魚君
ジェネシス・リバー	石川県羽咋市	澤田益延君	TINY Kegdus	愛知県一宮市	山川輝貴君

投稿ありがとうコーナー

☆59年８月中にプログラムを送ってくれた人たちです☆

高田英章／丸田孝司／沖田弘志／福西康全／森　弘／竹田雄一郎／松本徳真／皆川　徹／梶川雅樹／岩谷誠／おたのり／岩本隆史／勝見清司／鯨岡良彰／松永幹広／寺沢幸治／高見沢雄一郎／宮崎智博／摩　呂／島田　修／荘田優二／渡辺雅勝／亀田紀夫／藤井正樹／金子誠司／増山紀行／ゴンベ君／黒田広視／小坂隆征／栗本隆志／中山宏一／斉藤　誠／中島義文／陰山晃治／高　明浩／大神祐二／池内勝義／小畑健一／斉藤　学／玉利一成／角本恒慈／立石隆二／中谷秀洋／平社　仁／久保田真司／松木善勝／和津田啓史／吉原美智子／椎名　稔／たっきゃ／山口光範／加藤健吾／小田　健／松尾成人／浅井博章／丹羽俊木／佐野弘幸／竹内陳造／助川弘幸／牛島真一／鋼　真二／藤原裕二／土井幾雄／はと♥ぽっぽ／中下　潔／内山喬夫／伊藤俊輔／浅井博章／疋田孝治／平井一興／猪瓜一弘／Mr. PACMAN／上野博史／森康一郎／しちずんべガ／木村　元／滝口伸之／崎山高博／倉地史雄／伊藤　歩／岸田健一郎／阿部淳史／奥田建蔵／蓬生早苗

※全員紹介しきれなくてゴメンなさい！他にもたくさんの方からの応募がありました。どうもありがとう！

情報をするどくキャッチ！

スポーツの秋ですネ。おもいっきり体を動かしているかな？汗をかいた後は，パソコンの前で……なんていうのもいいんじゃないかな？

さて，ここで紹介しているパソコン・ショップは，ベーマガ編集部が自信を持ってお勧めしているお店です。ぜひ一度出かけてみてください。どこよりも早くパソコンの情報を知ることができますヨ。

全国どこでもお電話一本で
通信下取販売・買取



ビデオ マイコン 高価下取

ビデオからマイコンへ マイコンからビデオへ 買替OK!

※お電話1本で買替自由
新品・中古への
買替OK!

※下取差額クレジットOK!
低金利3回〜60回まで
月々3,000円より

(まずはお電話下さい!)

超 お買得中古マイコン本体・周辺機器のリストができました!!

全メーカー満載

●お申し込みの方は60円切手2枚を同封の上、当社中古マイコンリスト係へ御請求下さい。

〈特価中古マイコン在庫一例〉

メーカー	機種名	特価(円)
NEC	PC-9801	138,000
〃	PC-9801F2 (新同入荷)	289,000
〃	PC-8801	96,000
〃	PC-8801MKII 新同入荷(モデル30)	198,000
〃	PC-8001MKII	64,000
〃	PC-8001(32K)	43,000
〃	PC-8822(漢字プリンター)	142,000
〃	PC-6001	25,000
〃	PC-6021, PC-6022	23,800
〃	PC-6001MKII	49,800
各社	中解像度モニター	29,000より
〃	高解像度モニター	38,000より
〃	超高解像(640×400)モニター	79,000より
〃	グリーンモニター	16,000
シャープ	MZ-2000	59,800
〃	MZ-80B	58,000
〃	MZ-80K2・K2E	39,000
	WD-500(プリンター付ワープロ・32ドット)	298,000
〃	MZ-700シリーズ	29,800
〃	X1, X1c(本体, モニター)シリーズ	146,000より
〃	PC-1500ポケコン	19,800
三菱	マルチ8	46,000
東芝	パソピアPA-7010	39,800
〃	パソピア7	48,000
〃	パソピアドットプリンタIPA7250	29,000
〃	JW-1 レイアウト付(プリンター付ワープロ)	328,000
日立	ベーシックマスターL3MK5	48,000
〃	ベーシックマスターL3MK2	42,000
富士通	FM-7	69,800
〃	FM-8	64,000
ソニー	SMC-70	78,000
ナショナル	JR-100(RFアダプター付)	19,800
〃	JR-200	22,000
コモドール	VIC-1001	14,000
EPSON	HC-20	69,000
カシオ	FP-1100	39,800
キヤノン	キヤノワードミニ3(プリンター付ワープロ)	132,000
セガ	SC3000	16,000
各社	MSX	29,800

全国ネットで
あなたのマイコンを **高価下取・買取**

中古マイコン

★ワープロ高価下取・買取
★中古ワープロ在庫あり

下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

●下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。
●売却ご希望の場合は、現品が着き次第、3日以内に高価買取り代金をお届け至します。
●下取り・売却どちらの場合も周辺機器、ソフト、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。

●マイコンのお求め、下取、売却は今すぐお電話で!

ヨシココ

☎03(463)4455

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル

キリトリ線

《見積申込書》 昭和　年　月　日　**日本マイコン流通センター** 御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒	TEL	
購入予定日	年　月	職業		年令		購入方法	現金　クレジット

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、今すぐお送り下さい。至急、見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取り品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。Ⓑ11月号

ワールド イン アオヤマ

USED. COMPUTER SHOP

10月池袋店オープン

03-973-5578

保証付!!

全国・電話で買取りOK

即，現金の簡単システム! いつでもどこからも24時間



24時間受付中

日曜日配達可能・都内即日OK
頭金なし・キャンパスクレジット

24時間クレジット受付・24時間注文

自宅にいながらクレジット。それも24時間，いつでもどこでも注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

24時間サポート体制

コンピューターに異常が発生したらすぐお電話下さい。
サポート・サービスセンターは24時間的確なお答をいたします。
当社販売製品以外のサポートは一切お断りさせていただきます。

全商品保証付豊富な在庫

ショップ・サポート・インフォメーションセンターがオンラインになりました。

高額下取制度

今，お持ちの機種を下取りにして新品・中古を買う。こんな便利な買い方も出来ます。

03 973

青山学院大学，文学部 斉藤久美子，文学部 椎谷朝子

24時間受付中

中古商品 ▶クレジットご希望の方は、お客様のご予算ご希望に応じます。

NEC

商品	定価	価格
PC-6001(本体)	¥ 89,000	¥ 28,000
PC-6001MKII(本体)	¥ 84,000	¥ 55,000
PC-8001(本体)	¥168,000	¥ 40,000
PC-8001MKII(本体)	¥123,000	¥ 65,000
PC-8801(本体)	¥228,000	¥104,000
PC-8801MKII(本体)30	¥266,000	¥212,000
PC-9801(本体)	¥298,000	¥148,000
PC-6031(フロッピーディスク)	¥ 84,000	¥ 45,000
PC-80S31(フロッピーディスク)	¥168,000	¥ 98,000

SHARP

商品	定価	価格
MZ-2000(本体)	¥218,000	¥ 68,000
MZ-721(本体)	¥ 89,000	¥ 28,000
MZ-731(本体)	¥128,000	¥ 32,000
PC-1500(ポケコン)	¥ 59,000	¥ 24,000
MZ-2200(本体)	¥128,000	¥ 69,000
PC-1211(ポケコン)	¥ 44,800	¥ 7,800
X-1(パソコンテレビ)	¥300,000	¥150,000

FUJITSU

商品	定価	価格
FM-7(本体)	¥126,000	¥ 75,000
FM-8(本体)	¥218,000	¥ 65,000
FM-11AD(本体)	¥338,000	¥158,000

TOSHIBA

商品	定価	価格
パソピア(本体)	¥163,000	¥ 33,000
パソピア7(本体)	¥119,000	¥ 55,000

EPSON

商品	定価	価格
MP-80K(プリンター)	¥189,000	¥ 78,000
MP-80II III	¥119,000	¥ 55,000
HC-20(本体)	¥138,600	¥ 72,000
TF-20(フロッピーディスク)	¥142,000	¥ 78,000

TOMY SEGA NATIONAL

商品	定価	価格
ピュー太(本体)	¥ 59,800	¥ 16,000
SC-3000(本体)	¥ 29,800	¥ 16,000
JR-100(本体)	¥ 54,800	¥ 20,000
JR-200(本体)	¥ 79,800	¥ 30,000

●限定品につき品切れ次第、締切らせていただきます。

新製品

★NEC PC-6001MK-IIシステムセット

●PC-6001MKII 格安セット

PC-6001MKII	本体	84800円
14M141C	カラーモニター	64000円
PC-DR311	データーレコーダー	12800円

定価合計161600円→**¥121000**

★NEC PC-8801MKIIセット

●モデル10 基本セット

PC-8801MKII-10	モデル10本体	168000円
14M141C	カラーモニター	69800円
PC-DR321	データーレコーダー	19800円
カラーケーブル		2200円

定価合計259800円→**¥210000**

PC-8801MK/II30 ミニフロッピー2台付 ¥275000

現金大特価 ~~¥237000~~

★NEC PC-6600システムセット

●PC-6601＋カラーモニター

PC-6601	本体	143000円
PC-KD201	カラーモニター	59800円

定価合計202800円→**¥168000**

★富士通FM-NEW7システムセット

●FM-NEW7
＋カラーモニター＋データーレコーダー

MB25015	FM-NEW7 本体	99800円
MB27343	カラーモニター	67800円
PHC-DP	データーレコーダー	12800円
カラーケーブル		2200円

定価合計182600円→**¥152000**

日立／MB-H1 62000円…………**¥49000**

ビクター／HC-6 64000円…………**¥49800**

★シャープMZ-1500システムセット

●MZ-1500 基本セット

MZ-1500	本体	89800円
MZ-1D15B	カラーモニター	72000円

定価合計161800→**¥130000**

便利でお得なクレジットもご利用ください。

会員募集中

〔特典いろいろ！〕 無料

- ●新規から中古までの情報誌、メイトニュースを定期的に無料でお送りいたします。
- ●メイト会員の皆さまに限って、優先販売のチャンスもございます。
- ●情報を、一般の発表に先がけて、DM などでお知らせいたします。
- ●ソフトが5～13%off

ご入会のお申し込みは

ハガキに住所・氏名・電話番号をご記入のうえ、ご送付ください。

お買上げの方に松田聖子最新レコードプレゼント

10月10日～11月10日まで

下取り、買取りのお客様へ

当社では、取扱わない機種があったり、買取額が数日により変わる事があります。御来店いただく前に御連絡いただけたらと思います。

即，現金の簡単システム!

パールシティビル2F

サンシャイン通り東急ハンズ隣

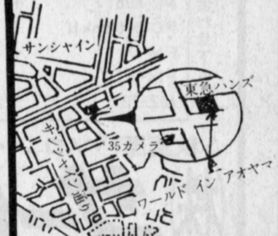
10月18日池袋店オープン

●中古商品落札制度 ●ワープロタイムレンタル

AM10：30～PM9：00

お勤め帰りに是非お立寄り下さい。

5578



本 社 東京都豊島区要町3-38-1 サポート 東京都豊島区要町3-38-8

池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 (株)ワールド イン アオヤマ

京浜地区No.1のビッグフロア!

★ハードウェア

MSXから16ビットマシンまで人気商品が勢揃い。
皆様のご予算、要望に合わせて、お選び下さい。

★中古下取りも受付中



★ソフトウェア

ベストセラー、新作など市販ソフト3000本以上。機種別にDISKソフトも取りそろえ、目移りする程です。ビジネス用ワープロやデーターベースも在庫有。

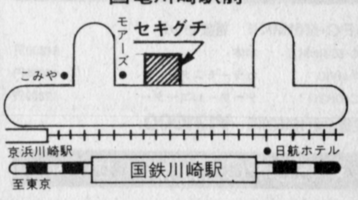
5階パソコンテクニカルフロア

セキグチ

〒210 川崎市川崎区駅前本町5－3

川崎店
TEL044-244-5421㈹

国電川崎駅前



BASICマガジン愛読者特別セール!

※特価販売につき在庫状況につきましてはお問い合わせ下さい。

大特価優良中古品

	定価	販売価格
FM-7	~~¥126,000~~	→ ¥68,000より
FM-8	~~¥218,000~~	→ ¥50,000より
PC-8801	~~¥228,000~~	→ ¥89,000より
PC-8001mkII	~~¥123,000~~	→ ¥57,000より
PC-8001	~~¥168,000~~	→ ¥35,000より
PC-6001mkII	~~¥84,800~~	→ ¥47,000より
PC-6001	~~¥89,800~~	→ ¥23,000より
MZ731	~~¥128,000~~	→ ¥34,000より
MZ721	~~¥89,800~~	→ ¥26,000より

その他在庫多数有り!

下取交換例

PC-6001	+	¥44,000	→	PC-6001mkII
PC-6001mKII	+	¥43,000	→	FM-NEW7
PC-8001	+	¥114,000	→	PC-8801mkII/10
PC-8001mkII	+	¥139,000	→	PC-8801mkII/20
FM-7	+	¥132,000	→	FM77D2
FM-8	+	¥49,000	→	FM-NEW7
MZ-731	+	¥54,000	→	MZ-1500

高価買取・下取

あなたのお手持ちの本体、周辺機器(特にディスク・ディスプレイ・プリンター)を高く買取ります。またソフト・書籍もあわせて買取ります。詳しくは電話にてお問い合わせ下さい。

お申し込みは今すぐ お電話かお葉書で!

○全品検品済・保証書付
○全国どこでも送料無料にて即納
○低金利クレジット60回払いまでOK
○新品も格安販売
○代引き制度実施
(代金は商品到着時にお支払いいただく制度です)
○直接ご来店大歓迎

振込み先　三和銀行新橋支店(当座322371)
受付時間　AM10:00〜PM7:00　年中無休

☆秋葉原パソコン・ワープロ中古専門店

㈱サードウェーブ

〒101 東京都千代田区外神田4-4-2 山田ビル7F

☎03(257)0460㈹

遠方の方にはご注文の際電話代相当のサービスを致します。
(秋葉原中央通りヤマギワ並び)

ボクらのパソコン

ホームパソコン SEGA SC-3000シリーズ



ホビーからビジネスまで、応用範囲のひろいパソコン。BASIC（別売）は、最大ROM、RAM32KB。グラフィック、自作ゲーム、アニメーションと多彩なプログラミングが可能。その他、学習、ミュージック、ゲームとソフト（別売）もバラエティいっぱい。

- ●ホームパソコン
  - SC-3000（本体）　¥29,800
  - SC-3000H（本体）　¥33,800
- ●ホームテレビゲーム
  - SG-1000（本体）　¥15,000
- ●SG-1000・キーボード
  - SK-1100　¥13,800

コンパクト・フロッピーディスク内蔵拡張マシンの登場で楽しさまたまたレベルアップ！

スーパーコントロール・ステーションSF-7000　近日発売

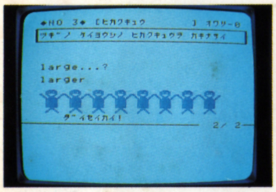
- ●新発売のスーパーコントロール・ステーションは、SC-3000シリーズ専用のコンパクト・フロッピーディスク・ユニット。
- ●高性能コンパクト・フロッピーディスク・ドライブ1基（250Kバイト／末フォーマット時／片面）を内蔵。
- ●RAM64KB、各種大型プリンタとの接続可能な8ビットパラレル・プリンターボード（セントロニクス準拠）及び各種データの入出力に用いられるRS-232C シリアル・インターフェースポートを装備。
- ●このSF－7000を用いたシステムの拡張でBASICはもちろん、LOGO、マシン語など、ほとんどのソフトが使え、125KBのメモリーを自由自在に。
- ●モデム、ライトペンを始め、いろいろな応用が効く無限の可能性を秘めた、ALL IN ONE TYPEマシン。

スーパーコントロール・ステーションSF-7000仕様
- ●8Bパラレル（セントロニクス準拠）端子
- ●RS-232C端子（ボーレート300～9600切替え可能）
- ●RAM　64KB内蔵
- ●F-BASIC付属

コンパクト・フロッピーディスク・ドライブ部仕様
- ●記録方式：倍密度（MFM）
- ●記録容量：ディスク片面容量（フォーマット時）164KBユーザーエリア164KB×2
- ●トラック数：40（4096KB／トラック）
- ●セクタ数　：16セクタ／1トラック（256KB／セクタ）
- ●記録媒体：3インチ コンパクト・フロッピーディスク
- ●サイズ　：350（W）×55（H）×230（D）mm

学習カートリッジ

ゲーム感覚で楽しく学べる学習カートリッジ。科目も、英語、算数、日本史、世界史、化学なども種類豊富！



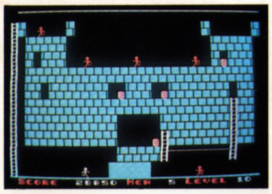
●英文法（中学二年生用）

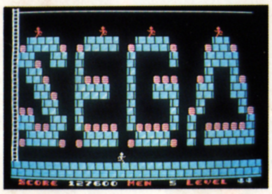


●日本史年表

ロードランナー（ROM32KB）¥4,300

豊富なパターン、変化にとんだ面白ゲーム。





"考える""行動する"の連続がすべて。迷路の謎を解き明かし、宝物を探せ。キーボードで自分だけのオリジナル画面も創れます。
Licensed from Broderbund

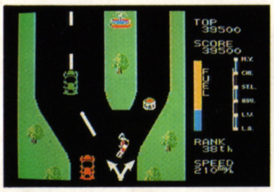
レースゲームはハンドルコントローラで楽しもう！もちろんジョイスティックでもOK！



●サファリレース　¥4,300
灼熱のサファリーに展開するレースゲーム



SH-400
¥4,000
ハンドルコントローラー



●ジーピーレース　¥4,300
めざせ！ アメリカ大陸横断
©アイレム



●モナコGP　¥4,300
赤いF-1でモナコの街並みを駆け抜けろ！

SEGA®
株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都羽田1-2-12 ☎(03)742－3171（大代表）
パーソナルコンピュータ事業本部

※ゲームカートリッジはSC-3000シリーズ、SG-1000、ツクダ製オセロマルチビジョンに使用できます。又、ツクダ製のゲームカートリッジもSC-3000シリーズ、SG-1000に使用できます。



便利なRFコンバーター標準装備
だから，家庭用カラーテレビに〈H1〉をつなげば，即，パソコンディスプレイとして使用できます。もちろん，スイッチ一つで，簡単にテレビに切り換えることもできます。

楽しい2つの内蔵ソフト
〈H1〉は，スイッチポンで初めての人でもすぐにオルガン演奏や絵がかける2種類のソフト内蔵。



RAM32Kバイトを実装
複雑なゲームや，学習ソフトを走らせるなら，RAM32Kバイトは欲しいものですね。〈H1〉なら，標準実装。発展性が高い将来性のある頼もしいパソコンなのです。

2つのROMスロットを標準装備
ROMスロットは，ゲームソフトなどのROMカートリッジをさし込むほかに外部記憶装置など周辺機器との接続に使います。〈H1〉は，拡張性重視のパソコンです。

HINT
くらしを豊かに…
日立新技術



日立パーソナルコンピュータ H1
MB-H1 ¥62,800
(カラーテレビC14-B20Aは別売です)
MSX このパーソナルコンピュータは MSX のマークがついているROMカートリッジおよびカセットが使用できます。
MSX はマイクロソフト社の商標です。

—生活と技術をむすぶ—
日立家電販売株式会社
〒105東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館)TEL.(03)502-2111

HUMANICATION

資料請求券 B-10 H1
●カタログをご請求の方は，資料請求券をハガキに貼り住所・氏名・年齢をご記入の上，〒105 東京都港区西新橋2-35-6 第三松井ビル日立家電販売株式会社・宣伝部パソコン係まで。

マイコンBASICマガジン第三巻第十一号通巻二十九号昭和五十九年十月二十五日印刷 昭和五十九年十一月一日発行 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 昭和五十九年五月一日国鉄首都特別扱承認雑誌第七五一七号

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 特別定価350円(送料70円) 雑誌18361-11